HAPPY COMPUTER SPECIAL

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik

AUSGABE 2

ÖS 55,-/SFr. 6,50 Lit. 6.400/Hfl. 8,- DM 6,50

MONSTER, MAGIER, MEUCHELMÖRDER

Die neuen Rollenspiel-Reißer:
- ★ Ultima 5
- ★ Dungeon Master

SPIELE, DIE MAN HABEN MUSS

- ★ Die Superhits des Jahres
- ★ Stapelweise Spieletests

NEUE DIMENSIONEN: VIDEO-SPIELE

- ★ Sega jetzt in 3D
- ★ Summer Games für VCS
- ★ Nintendos Millionen-Modul
- ★ Heiße News aus Japan

SUPER BEILAGE: RIESEN-SPIELEPOSTER

Hier ist der Schatz, von dem Ihr bisher nur zu träumen wagtet!

Solid-Gold – eine wahre Schatztruhe voller goldener Software-Hits.

GAUNTLET ... all die Spannung und Aufregung der Arcade-Sensation für Euren Computer zuhause!

ACE OF ACES ... die fantastische Mischung von Flug-Simulation und Action-Spiel!

LEADERBOARD ... die Sport-Simulation des Jahres, wenn nicht des Jahrzehnts, die alle anderen Golf-Simulationen unbeholfen wirken läßt« (Zzap 64).

INFILTRATOR ... Action-Strategie und Simulationsspiel in einem, das bietet dieser Action-Spionage-Thriller. »Man glaubt sich in einem Action-Film« (Sinclair-User).

WINTER GAMES ... eine hervorragende Umsetzung eines sportlichen Wettkampfes, eine fantastische Kombination der Disziplinen, ein unerreichbarer Nr.-1-Klassiker.

U.S. GOLD

U.S. Gold Computerspiele GmbH,
Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Graulmporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

CBM 64/128	SPECTRUM	SPECTRUM +3	SCHNEIDER
KASSETTE DISK	KASSETTE	DISK	KASSETTE DISK

Von Starkiller und anderen seltsamen Gestalten...

Uff, es ist geschafft. Nach anstrengender Arbeit und so mancher Überstunde ist die zweite Ausgabe von Power Play fertig geworden. Auch diesmal haltet Ihr ein Heft in den Händen, das bis zum Rand mit aktuellen Tests, Stories und vielen Informationen zum Thema Video- und Computerspiele gefüllt ist.

Im Mittelpunkt dieser Seite steht heute Starkiller, der Comic-Held, der sein Unwesen exklusiv in Power Play treibt. Treue Leser kennen ihn, denn Starkiller schwirrt schon seit längerem durch Happy-Computer und die Sonderhefte. Bis vor drei Monaten war Starkiller nur ein Name, der in vielen unserer kleinen Witze und Satiren auftauchte. Doch als wir die erste Power Play geplant haben, war eines von vorneherein klar: Starkiller muß endlich ein Gesicht bekommen.

Starkiller-Zeichner Rolf Boyke äugt vorsichtig zu seinem Comic-Helden

Wir engagierten niemand geringeren als Rolf Boyke, Layouter bei unserer Schwesterzeitschrift »68000er« und Comic-Zeichner aus Passion. Mehrere Taschenbücher von Rolf sind beim Semmel- und beim Goldmann-Verlag erschienen. Er ist auch ein begeisterter Computer-Spieler, also ideal für die schwere Aufgabe geeignet.

Um ehrlich zu sein: Selbst wir wissen noch nicht, wie die nächste Folge von Starkiller aussehen wird. Jedes Abenteuer wird erst kurz vor Redaktionsschluß ausgedacht und gezeichnet. Wenn Ihr also eine tolle Idee habt, was bei Starkiller noch so alles passieren könnte, dann schreibt uns doch eine Postkarte. Wir werden Eure Anregungen zusammen mit Rolf diskutieren und vielleicht verwirklichen.

Nun zu einem anderen Thema: Das Power Play-Team braucht Verstärkung; wir suchen noch eine(n) Redakteur(in). In solchen Fällen gibt man normalerweise eine Stellenanzeige auf. Da wir uns aber nicht mit einer müden Kleinanzeige begnügen wollten, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, eine besonders unterhaltsame Anzeige zu produzieren. Das Ergebnis ist auf Seite 111 zu sehen. Unser aktuelles Bild aus der Reihe »Redakteure bei der Arbeit« zeigt Heinrich als Einwickler vom Dienst während der Vorbereitungen zur Anzeige in unserem Fotostudio.

Trubel gab es um das Rollenspiel »Ultima V«. Eigentlich war für diese Ausgabe ein ausführlicher Test dieses Produkts geplant. Anatol telefonierte oft und lang mit Programmierer Richard »Lord British« Garriot, um den aktuellen Stand der Dinge zu erfahren und es stellte sich heraus, daß das Programm nicht rechtzeitig für einen Test fertig werden würde.

Da wir euch keinen »getürkten« Testbericht vorsetzen wollen, haben wir in letzter Sekunde auf den Test verzichtet. Zum Trost gibt es ein umfangreiches Interview mit Lord British sowie eine Preview, in der Handlung und Spielprinzip ausführlich vorgestellt werden.

Jetzt bleibt mir eigentlich nur noch, Euch im Namen des gesamten Teams ein frohes und erfolgreiches 1988 zu wünschen. Power Play macht erstmal Pause, die nächste Ausgabe kommt nicht in vier, sondern in acht Wochen an den Kiosk (auch wir müssen mal verschnaufen). Das Neueste vom Spiele-Markt könnt Ihr dann Ende Februar lesen.

Euer
Boris Schneider

Wir basteln uns eine Mumie,
Teil 1: Redakteure scheuen bei Fotos weder Blut, Schweiß noch Tränen (und erst recht keine Kalauer)

Für Videospiel-Besitzer haben wir ein paar besonders heiße Neuigkeiten. Über die »Japan-Connection« hat Martin neue Spiele ausfindig gemacht, die in Deutschland erst in ein paar Monaten auf den Markt kommen werden.

64'er COMPUTER SPECIAL

POWER PLAY

AUSGABE •2•

INHALT

43

Fahr' oder stirb (»Skate or die«) lautet der aufmunternde Titel des neuen Skateboard-Fünfkampfs von Electronic Arts. An diesem Sportspiel arbeiteten Programmierer vom »Summer Games«-Team mit, was man der Grafik auch ansieht.

102

Spielhallen-Action, demnächst vielleicht schon für euren Computer: »Time Soldiers« (links im Bild) bietet solide Action-Kost mit einer raffinierten Steuerung. Neue Maßstäbe bei Grafik und Schnelligkeit setzt Segas neuer Spielhallen-Hit »Afterburner«, der vor allem dank seiner Hydraulik für Spielgenuß (und Schwindelgefühl) sorgt. Von Ataris Klassiker »720 Grad« liegen die Computer-Umsetzungen bereits vor.

93

Dieses Videospiel-Modul macht zur Zeit halb Amerika und Japan verrückt. Im Frühjahr erscheint Nintendos »Legend of Zelda« auch in Deutschland.

Aktuell

Nintendo-News aus Japan	7
Kurzmeldungen und Neuheiten	10
Spiele-Hitparaden	12
Neue Spiele-Sammlungen	14
Preview: Ultima V	17

Rollenspiele

Monster, Magier, Meuchelmörder: Grundlagen und Fachbegriffe	20

Computerspiele-Tests

Jagd auf Roter Oktober	26
Rampage	27
Spore	27
Star Wars	28
Sidearms	30
Freddy Hardest	30
Demon Stalkers	31
Jackal	32
Mean Streak	32
Trantor – The last Stormtrooper	34
Cosmic Causeway (Trailblazer II)	35
Bubble Ghost	36
Buggy Boy	36
Test Drive	38
Rallye Master	39
Basil the great Mouse Detective	39
Clever & Smart	40
Detonator	41
The great Giana Sisters	42
Skate or die	43
Galactic Games	44
Mini-Putt	44
Combat School	46
International Karate +	47
Gary Lineker's Superstar Soccer	48
Basket Master	50
Airborne Ranger	50
Project Stealth Fighter	68
Star Trek	69
Kolonialmacht	69
Xor	70
Beyond Zork	72
Border Zone	74
Asterix im Morgenland	75
Driller	76
Dungeon Master	78

78

Die faszinierende Welt der Rollenspiele steht im Mittelpunkt dieser Ausgabe. »Ultima V«-Schöpfer Lord British verriet uns in einem Exklusiv-Interview einiges über seine Arbeit. Einen fix und fertigen Test können wir euch von »Dungeon Master« bieten. Das neue Super-Programm bietet ein neuartiges Spielprinzip mit toller Benutzerführung neben exquisiter Grafik. Wenn sich hier ein paar Monster in den Gängen herumtreiben, fängt man gepflegt zu zittern an...

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Panarama	82
Leviathan	82
Sidewize	84
Super Sprint	84
Elite	85

Videospiele-Tests

Enduro Racer	88
Zillion	89
Bank Panic	90
Kung Fu	90
Missile Defense 3D	92
Legend of Zelda	93
Urban Champion	94
Golf	94
Tennis	97
Pole Position	97
Jungle Hunt	98
Stargate	98
Summer Games	101
Winter Games	101

Automatenspiele-Tests

Time Soldiers	102
720 Grad	103
Afterburner	104

Die besten Computerspiele 1987

Die Power-Hits der Redaktion	106

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: Starglider	51
Pirates, Hades Nebula, Arkanoid	53
Feud	54
Quartet, The Ninja, Rocky	56
The Bard's Tale	61
Alternate Reality: The Dungeon	64
POKE-Ecke	66

Story

Der Herrscher von Ultima: Interview mit Lord British	18
Atari Games: Von Anfang an (2)	112

Wettbewerbe

Super Sprint	24
Gary Lineker's Superstar Soccer	81

Allgemeines

Einleitung	3
Inhalt	4
Das Power Play-Wertungssystem	6
Anleitung zum High-Score-Buch	56
Comic	63
Leserbriefe	66
Power Play-Classic: Ballblazer	110
Stellenanzeige	111
Vorschau	114
Impressum	114

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielerien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Bei dieser Ausgabe hat sich Gregor »gn« Neumann für ein paar Tests zu unserem Team gesellt. Lesern der Happy-Spiele-Sonderhefte dürfte er noch in Erinnerung sein. Sein Schwerpunkt liegt beim Simulations-Genre.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist

von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben. (hl)

Nintendo-News aus Japan

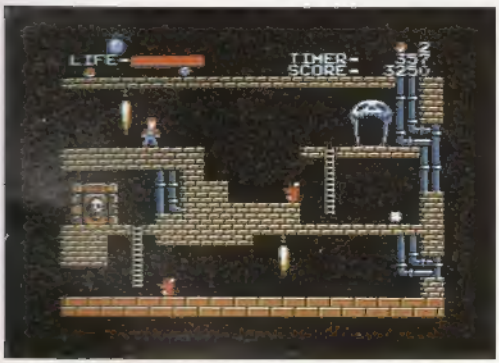
In Japan gibt es für das Nintendo-Videospiel zahlreiche Module, die noch nicht in Europa erhältlich sind. Wir haben uns einige Spiele vorab angesehen, auf die sich deutsche Nintendo-Fans schon jetzt freuen dürfen.

Es muß doch einen Grund geben, wenn namhafte Firmen der Spielautomatenbranche wie Konami, Taito, Capcom, SNK, Data East, Bandai und Tecmo Schlange stehen, um für ein Videospiel Programme zu entwickeln. Sogar etablierte Softwarehäuser wie zum Beispiel Broderbund oder auch Epyx, die bis jetzt nur Heimcomputern Beachtung schenkten, widmen sich nun ebenfalls einem Videospiel. Das Nintendo Entertainment System (NES) wurde seit seiner Einführung im Jahre 1984 in Japan über elf Millionen Mal verkauft. Das bedeutet, daß dort in jedem vierten Haushalt ein Videospiel steht. Fast genauso erfolgreich ist das NES inzwischen in Amerika. So wurden allein im ersten Jahr seit seiner Einführung über eine Million Grundgeräte an den Mann beziehungsweise an die Frau gebracht. Seit Mitte des Jahres wird das Nintendo nun auch in Deutschland ausgeliefert. Leider sind momentan nur die älteren Original-Nintendo-Spiele lieferbar. Da diese schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, zeigen sie nicht die wahre Leistungsfähigkeit des Systems auf.

Ein dreifaches Hoch auf den Schutzschirm (»Nemesis« für Nintendo)

Aus diesem Grund haben wir uns eine japanische Nintendo-Konsole mit einigen neueren Spielen besorgt. Nun konnten wir uns mit eigenen Augen und Ohren davon überzeugen, warum ausländische Fachzeitschriften ins Schwärmen geraten, wenn sie aktuelle Spiele für das NES testen.

Fangen wir mit den Glanzstücken an. Interessanterweise stammen zwei der Besten von Konami. Da wäre zum einen »Nemesis«, das in Japan unter dem Namen »Gradius« verkauft wird. Falls jemand schon in der Spielhalle Freundschaft mit diesem unglaublich fesselnden Spiel geschlossen hat, wird er keinen Unterschied zwischen dem Automaten-Vorbild und der Umsetzung für das Nintendo-Videospiel feststellen können. Nemesis ist schlicht und einfach ein überaus faszinierendes Actionprogramm. Gegenüber dieser gelungenen Umsetzung verblassen alle übrigen Versionen für die gängigen Heimcomputer, die ja auch schon ziemlich gut waren. Massen von farbenfrohen Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm. Sie sind zudem vortrefflich animiert und bewegen sich flüssig und ruckelfrei. Daß die übrige Hintergrundlandschaft ebenso gleichmäßig wie sanft scrollt, ist eigentlich heutzutage selbstverständlich. Das Wichtigste aber ist, daß sich Nemesis sehr gut spielt. Man merkt dem Programm an, daß es mit Hingabe erarbeitet wurde. Keine Bugs, die den Spielablauf stören würden, keine Situationen, die ausschließlich mit Glück zu meistern sind. Nemesis ist zwar ziemlich schwierig, aber trotzdem hängt der Erfolg jederzeit vom Können des Spielers ab und nicht vom Zufallsgenerator. Es ist eine wahre Herausforderung für jeden Joystickkünstler.



Dem Flammenwerfer sollte man nicht zu nahe kommen (»The Goonies« für Nintendo)

»The Goonies« von Konami ist nicht mit dem gleichnamigen Datasoft-Programm für Heimcomputer zu verwechseln. Hier handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Vereinfacht ausgedrückt ist Goonies ein Action-Adventure, das Sie durch viele unterschiedliche Spielszenen führt. In jedem Level sollten Sie mit Hilfe von Bomben, die man sich erst noch erkämpfen muß, einige Tresore knacken, in denen sich wichtige Gegenstände und Personen befinden. Je weiter Sie vorankommen, desto komplexer werden die Level. Unterwegs begegnen Ihnen die unterschiedlichsten Objekte: Angefangen von Totenschädeln und Skeletten, über Fledermäuse, bis hin zu Diamanten und rattenähnlichen Geschöpfen. Außerdem kommen Sie in den Besitz von Ausrüstungsgegenständen, die Ihnen das Weiterkommen erleichtern (zum Beispiel eine Steinschleuder). Sowohl Grafik als auch Animation gleichen sich dem hohen Niveau von Nemesis an. Wobei unbedingt erwähnt werden sollte, daß sich die Programmierer wirklich um jede Kleinigkeit bemüht haben. Das merkt man besonders bei der Musik und den Soundeffekten. Wie schon Nemesis hat auch Goonies neben all den oben genannten Eigenschaften das gewisse Etwas, das einen immer wieder vor die Mattscheibe lockt.

Neben diesen beiden Highlights verblassen die anderen Spiele etwas. »Super Xevious« von Namcot, der offizielle Nachfolger von »Xevious«, spielt sich zwar wiederum sehr gut, bietet aber in bezug auf Grafik und Sound nur Durchschnittliches.

Zum Schluß sei noch kurz »Legend Of Kage« von Taito erwähnt. Die Umsetzung entspricht im großen und ganzen dem Automaten-Vorbild. Nur leider ist halt auch das Original kein Prachtstück. Im Vergleich zu den Heimcomputerversionen ist die NES-Version aber um Klassen besser.

Um alle Mißverständnisse auszuschließen sei noch einmal gesagt: Alle Aussagen in diesem Text beziehen sich ausschließlich auf die japanischen Versionen der Nintendo-Spiele. Sobald sie für das deutsche Nintendo-System verfügbar sind, werden wir sie natürlich noch einmal vorstellen und testen. Selber importieren hat keinen Zweck, da die japanischen Module hier nicht laufen. Zum Glück gibt es inzwischen auch in Deutschland einige gute NES-Spiele, so daß vorerst keine Langeweile aufkommen dürfte.

(Roger Zens/mg)

22

SENSATIONELLE SPORTSIMULATIONEN ZUM SUPERPREIS!

- BASKETBALL
- FUßBALL
- PFERDESPRINGEN
- SCHWIMMEN
- GEWEHRSCHIEßEN
- DREISPRUNG
- GEWICHTHEBEN
- TISCHTENNIS
- PISTOLENSCHIEßEN
- BOGENSHIEßEN
- RADRENNEN

CASSETTE **DM 39,95***
DISKETTE **DM 49,95***
*unverbindliche Preisempf.

Exclusiv-Vertrieb Deutschland: AriolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich: Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz: Thali

ariolasoft

Ein Unternehmen der Bertelsmann AG
ARIOLASOFT GMBH
CARL BERTELSMANN-STR. 161, POSTFACH 1350
4830 GÜTERSLOH 1

22

SENSATIONELLE SPORTSIMULATIONEN ZUM SUPERPREIS!

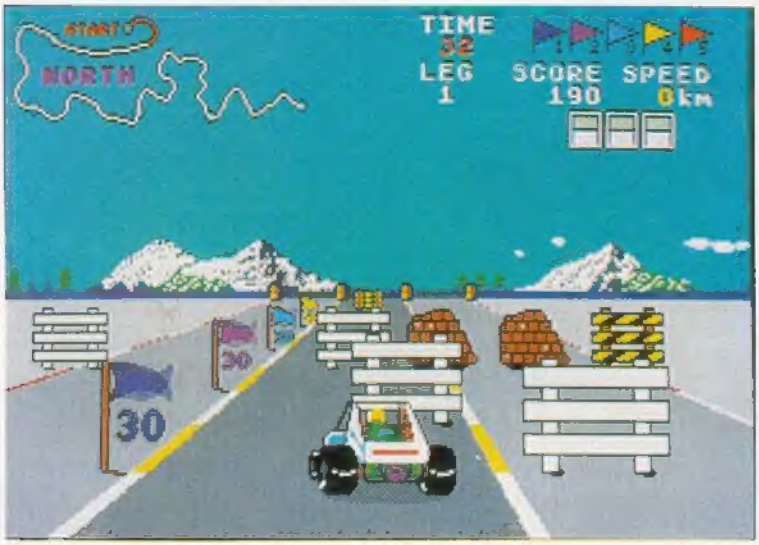
- KUNSTSPRINGEN
- RIESENSLALOM
- RUDERN
- ELFMETERSCHIEßEN
- SKISPRINGEN
- TAUZIEHEN
- TENNIS
- BASEBALL
- BOXEN
- SQUASH
- BILLIARD

ocean

Demnächst auf jedem ST

Die fertigen ST-Versionen von »Buggy Boy« und »Wizball« erreichten uns leider nicht mehr zu Redaktionsschluß, aber immerhin trafen zwei neue Demo-Disketten ein. Buggy Boy-ST hat natürlich eine wesentlich schöner gezeichnete Grafik als die C64-Version, die wir in dieser Ausgabe testen.

Wizball für den ST scrollt recht flott (siehe auch die Preview in Power Play 1) und zeigt eine besonders fetzige Explosion, wenn ein gegnerisches Sprite getroffen wird. Beide Umsetzungen sollten in Kürze erscheinen. Von Wizball werden neben der ST-Version auch Amiga- und MS-DOS-Umsetzungen erscheinen, auf die man aber ein paar Wochen länger warten muß. (hl)



Elite Systems' Rennfahr-Hit Buggy Boy gibt auch auf dem Atari ST ordentlich Gas

Der vertauschte Nipper

In der ersten Ausgabe von Power Play ist uns beim Test von »Jack the Nipper II« leider ein Fehler unterlaufen. Statt der Wertungen für die C64-Version druckten wir irrtümlich die Wertungen der CPC-Version ab. Da das Spiel auf dem Commodore besser gelungen ist, hier zur Nipper-Ehrenrettung nachträglich die C64-Wertungen: 7 für die Grafik, 7,5 für den Sound und 7 als Power-Wertung. (hl)

French Connection

Neues vom französischen Softwarehaus Infogrames: Für Atari ST, C64, Schneider CPC und MS-DOS-PCs erscheint demnächst die erste »Bergsteig-Simulation«. »Chamonix Challenge« wurde von begeisterten Bergsteigern programmiert und soll eine Mischung aus Geschicklichkeits-Spiel und Simulation sein. Weniger ernsthaft dürfte es bei »Isnogud« zugehen, dem Spiel zum gleichnamigen Comic. Für Atari ST, C64, Schneider CPC und MS-DOS-PCs sind Versionen geplant. (mg)

MSX-News von Konami

Konami hat wieder einige sehr gute neue Spiel-Module für die MSX-Computer veröffentlicht, die jeweils zirka 75 Mark kosten. Aufgrund des großen Erfolgs von »Nemesis« wurde nun »Nemesis 2« vorgestellt. Dieses Programm ist nicht identisch mit dem eigentlichen Nemesis-Nachfolger »Salamander«. Im Vergleich zu seinem Vorgänger wartet Nemesis 2 mit einigen neuen Extrawaffen und tollen Planeten auf. Bis auf das rucklige Scrolling ist die Animation der zahlreichen Objekte auf dem Bildschirm sehr gut. Zum ersten Mal wurde ein spezieller Soundchip in das Modul eingebaut. Die Musikstücke und Sound-Effekte erreichen bestes C64-Niveau. Wer Nemesis mochte, wird von Nemesis 2 begeistert sein.

Der zweite Tip für MSX-Fans ist »The Maze of Galious«. Es handelt sich dabei um ein Action-Adventure der allerersten Güte. Der Schwerpunkt liegt bei der Action, obwohl Taktik und Kombinationsgabe auch nicht zu kurz kommen. Da das Spiel sehr umfangreich ist (über 50 Objekte, die man finden und benützen kann), erhält man an bestimmten Stellen ein Paßwort. Wird dieses zu Beginn des Abenteuers eingetippt, beginnt die Suche an der Stelle, die man zuletzt erreicht hatte. Alles in allem ein erstklassiges und äußerst umfangreiches Erkundungs- und Ausprobier-Spiel. Sowohl The Maze of Galious als auch Nemesis 2 sind Mega-Cartridges (128 KByte).

Während die beiden obigen Programme auf MSX I- und MSX II-Computern laufen, gibt es »Metal Gear« nur für MSX II-Modelle. Actionreiche Handlung mit einem gutem Schuß Taktik zeichnet dieses Spiel aus. Die 128 KByte sind vollgepackt mit guter Grafik, Musik und viel Abwechslung. (mg)

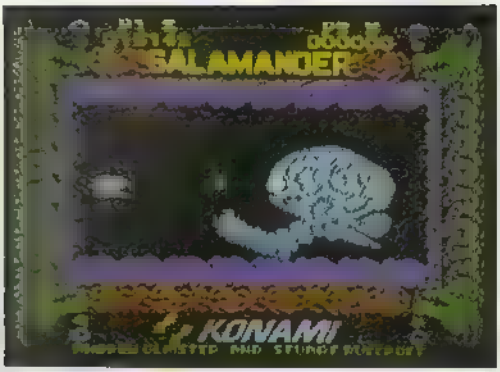
Viel Prominenz beim Activision-Launch

In England sind sogenannte »Launches« in der Spiele-Branche nichts Ungewöhnliches mehr. Dabei handelt es sich um eine Art zwanglose Pressekonferenz, bei der neue Programme vorgestellt, Reden geschwungen und ein Buffet geplündert werden. In Deutschland sind solche Zusammenkünfte, bei denen sich die halbe Branche trifft, so gut wie unbekannt. Activision leistete Pionierarbeit und veranstaltete Ende November eine Party in Köln, bei der einiges los war; schließlich repräsentiert Activison noch die Labels Electric Dreams, System 3, Gamestar und Infocom.

Gastgeberin Kathrin Ewaldsen vom deutschen Activision-Büro präsentierte neue Spiele wie »Bangkok Nights«, »Rampage« und die deutsche Version von »Maniac Mansion«. Von der Spielautomaten-Umsetzung »Firetrap« liegt die CPC-Version vor. Sie bietet ein spannendes Spielprinzip, aber bescheidene Grafik. Wir haben noch Hoffnung auf die C64-Version, denn dank Hardware-Sprites und Scrolling könnte sie wesentlich besser werden.

Rod Cousens (Activision England) und Mark Cale (System 3) hielten außerdem ein paar salbungsvolle Reden. Die Vorstellung des neuen Infocom-Adventures »Border Zone« erledigte die deutsche Infocom-User-Group, ein Fan-Club treuer Infocom-Anhänger.

Neben Vertretern von Presse und Handel traf man viele deutsche Programmierer und Vertreter von Softwarehäusern. Rolf Wagner (»Typhoon«) tummelte sich neben Marc Ullrich (Rainbow Arts) und Tobias Meiertoberens (Micropartner/Magic Bytes). (hl)



Der Nemesis-Nachfolger Salamander rollt an – hier wird schon mal bei der Spectrum-Version fleißig geballert

Salamander kommt

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Spectrum-Version des Spielhallenhits »Salamander« von Konami. Auf den ersten Blick machte das Spiel keinen schlechten Eindruck, wenn es auch grafisch natürlich nicht mit dem Automaten-Original mithalten kann. Besondere Eigenschaften: Weltraumkampf mit vielen Extrawaffen und noch mehr Angreifern. Die Umsetzung für Schneider CPC soll in Kürze folgen. Die C64-Version des »Nemesis«-Nachfolgers soll dagegen erst im Februar erscheinen. Sie stammt vom Programmierer, der die Commodore-Version von Nemesis schrieb. Bei der C64-Version von Salamander soll es wie beim Automaten-Vorbild zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Also heißt schon mal die Joysticks an. (mg)

Spielgenuß im Omnibus

Gremlin hat zwei tolle neue Spiele-Sammlungen für den C16 veröffentlicht: »Omnibus« und »Omnibus II« bieten jeweils zehn Programme für 29 Mark (Kassette). Auf dem ersten »Omnibus« findet man »Planet Search«, »Bounder«, »Future Knight«, »Jetbrix«, »Project Nova«, »Trailblazer«, »Rescue from Zylon«, »Xargon Wars«, »Tycoon Tex« und »Footballer of the Year«. Die zweite Sammlung bietet die Spiele »Dorks Dilemma«, »Xcellor«, »Kung Fu Kid«, »Magician's Curse«, »Reach for the Sky«, »Monty on the Run«, »Sword of Destiny«, »Wimbledon«, »Xargon's Revenge« und »Petals of Doom«. Den Deutschland-Vertrieb der empfehlenswerten C16-Compilations hat Ariolasoft übernommen. (hl)

Arcana pflegt ST und Amiga

Das englische Softwarehaus Arcana will noch 1987 seine ersten beiden Spiele für den Atari ST und den Amiga veröffentlichen.

»Mars Cops« dürfte für alle Action-Fans interessant sein. In diesem Weltraumspektakel soll der Feuerknopf nicht zu kurz kommen. Die zweite Neuerscheinung, »Power Play Game of the Gods« (nicht zu verwechseln mit »Power Play« Magazine of the Gods«) wird dagegen mehr die Ratespiel-Freunde ansprechen. Beide Programme sind für zirka 70 Mark zu haben. (mg)

Capcom sagt: Go!

Der japanische Automaten-Produzent Capcom (»Sidearms«) hat einen ungewöhnlichen Vertrag mit »Go!«, dem neuen US-Gold-Label, unterzeichnet. Go! wird bis Mitte 1989 sämtliche aktuellen Capcom-Automaten für Heimcomputer umsetzen. Darunter fallen schon erschienene Automaten wie »Streets Fighter«, »Black Tigers« und »Tiger Road« sowie sämtliche Neuerscheinungen der nächsten 15 Monate. Die Umsetzungen auf den C64 werden von Capcom in Amerika programmiert, Go! wird in England die Umsetzungen auf Spectrum und Schneider sowie teilweise für 16-Bit-Computer vornehmen. (bs)

16-Bit-Futter von Microdeal

Das englische Softwarehaus Microdeal wartet mit einigen interessanten Spiele-Neuheiten für Atari ST und Amiga auf. Leider zu spät für einen Test in dieser Ausgabe traf »Insanity Fight« für den Amiga ein, das von der schweizerischen Programmiertruppe Linel stammt. Zum Preis von zirka 70 Mark erhält man ein senkrecht scrollendes Schießspiel, das ein wenig an »Goldrunner« erinnert. Extrawaffen und Joystick-Steuerung sind zum Glück mit von der Partie. Einen Test des Programms finden Sie in Ausgabe 2/88 von Happy-Computer.

Auch für den Atari ST ist bei Microdeal ein Gag in der Mache. Wenn diese Power Play-Ausgabe am Kiosk liegt, dürfte das Action-Adventure »Tanglewood« bereits erhältlich sein. Das Besondere daran ist, daß alle Eingaben nur mit der Maus erfolgen. Die Tastatur wird nicht benutzt. Das Demo des zirka 70 Mark teuren Spiels sah schon sehr vielversprechend aus. (mg)

Zwei für Amiga

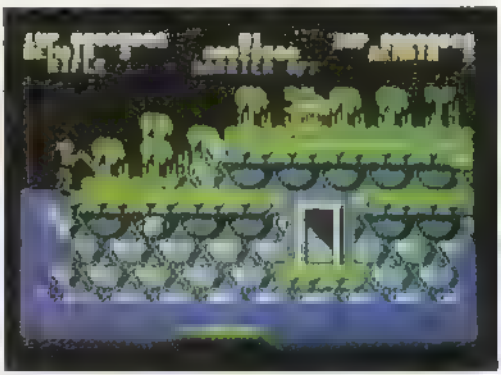
In der Abteilung »Umsetzungen, die wir aus Platzgründen nicht extra testen konnten« gibt es zwei Amiga-Umsetzungen von bewährten ST-Titeln zu vermelden.

Barbarfreunde dürfen jetzt auch auf dem Amiga mit »Plutos« Rabatz machen. Dieses unkomplizierte Weltraum-Schießspiel (besonderes Kennzeichen: zwei Spieler können gleichzeitig ran) ist mit dem ST-Original fast völlig identisch. Lediglich die Sound-Effekte wurden aufgemotzt. Plutos von Tynesoft gehört zu den relativ preisgünstigen ST-/Amiga-Spielen und ist für zirka 50 Mark erhältlich.

Firebirds Action-Adventure »Golden Path« gibt es jetzt ebenfalls für den Amiga. Diese Umsetzung ist mit der Atari ST-Version quasi identisch: mittelmäßige Grafik und ein wenig aufregendes Spielprinzip. Wer Action-Adventures mit einfachen Puzzles mag, wird hier ganz gut bedient. Da das Spiel mit einem ordentlichen deutschen Handbuch inklusive Kurzroman verkauft wird, ist vor allem für Einsteiger interessant. Kostenpunkt: zirka 70 Mark. (hl)

Gryzor pirscht sich ran

Nachdem es für diese Ausgabe mit dem Test von »Gryzor« nicht geklappt hat, wollen wir Euch zumindest ein Bildschirmfoto der C64-Version zeigen. Das fertige Spiel lag uns bei Redaktionsschluß leider noch nicht vor. Gryzor ist die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Spielautomaten und wird von Ocean veröffentlicht. Action in mehreren Levels (mal 3D, mal von links nach rechts scrollend) inklusive Extrawaffen ist zu erwarten. (hl)



Einzelkämpfer-Action mit vielen Extras: »Gryzor« auf dem C64

HITPARADEN

Neuer Spitzenreiter bei der Leser-Hitparade

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktion steht die Leser-Hitparade im Mittelpunkt dieser Seite. Die Hitliste, die von den Power Play- und Happy-Computer-Lesern bestimmt wird, sieht nach langer Zeit einen neuen Titel auf dem ersten Platz. Epyx löste Epyx ab. »World Games« rutschte einen Rang nach unten während die »California Games« an die Spitze marschierten.

Um teilzunehmen mußt ihr uns eine Postkarte mit euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer ihr besitzt und ob ihr einen Kassetten-Recorder oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt eure Karten bitte an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

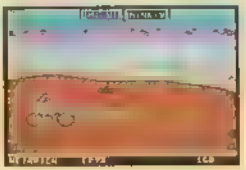
Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer rechtzeitig erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost. Diesmal gab es die Spiele-Sammlung »10 Computer Hits 4« von Ariolasoft zu gewinnen, die wir einige Seiten vorher vorstellten. Die Gewinner in diesem Monat sind:

Heinrich Arenz, Frankfurt 1
Ma[illegible] Brückl, W[illegible]ring
A[illegible]dorfgan, Karlsruhe 1
Alexander Brauner, Lo[illegible]grum
[illegible] Bossen, Ettlingen 5
[illegible] Bruns, [illegible]deck
[illegible]ng Havenstag, Bochum 6
Thomas [illegible], A[illegible]en 1
[illegible]sel[illegible]berger, Ar[illegible]ung
Oliver [illegible], Hannover
[illegible], Kö[illegible], [illegible]chmannstadt
Pa[illegible]mann, Ra[illegible]
Me[illegible], [illegible]ne 21
Alexande[illegible], Remscheid 1
Th. [illegible], [illegible]
Bernd Re[illegible], [illegible]rm
Mark[illegible], Rehsat[illegible], [illegible]the-Messingen
Stephan[illegible], [illegible]ra-Westerwald
Pa[illegible], Th[illegible], [illegible]
Andreas Wa[illegible], [illegible]m Baumberg
Dennis [illegible], Eutin
Domin[illegible], [illegible]

Herzlichen Glückwunsch! Und vergeßt nicht, auch diesen Monat bei der Leser-Hitparade mitzumachen, damit sich euer Spiele-Liebling nach vorne schiebt. (hl)

Leser-Hitparade

1. (10) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)



Wechsel bei den Leser-Charts: »California Games« springt mit einem Riesensatz an die Spitze

2. (1) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
3. (3) **Wizball** (Ocean)
4. (13) **Pirates** (Microprose)
5. (8) **The Last Ninja** (System 3)
6. (5) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
7. (12) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
8. (2) **Gunship** (Microprose)
9. (6) **Arkanoid** (Imagine)
10. (4) **Indiziertes Spiel**
11. (14) **Elite** (Firebird)
12. (7) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
13. (-) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
14. (15) **Indiziertes Spiel**
15. (11) **Gauntlet** (U.S. Gold)
16. (17) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
17. (9) **Krakout** (Gremlin)
18. (19) **Road Runner** (U.S. Gold)
19. (-) **The Guild of Thieves** (Rainbird)
20. (-) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)

Top 15 England

1. (2) **Joe Blade** (Players)
2. (-) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
3. (1) **Renegade** (Imagine)
4. (4) **Soccer Boss** (Alternative)
5. (12) **Indiana Jones** (U.S. Gold)
6. (-) **Pro Ski Simulator** (Code Masters)
7. (-) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
8. (7) **BMX Simulator** (Code Masters)
9. (5) **International Karate** (Endurance)
10. (6) **Back to the Future** (Firebird)
11. (10) **Dizzy** (Code Masters)
12. (3) **Bubble Bobble** (Firebird)
13. (-) **Football Manager** (Addictive)
14. (14) **Paperboy** (Elite Systems)
15. (15) **Super Robin Hood** (Code Masters)

Hits der Redaktion

1. (-) **Buggy Boy** (Elite Systems)
2. (-) **Dungeon Master** (FTL)
3. (-) **Combat School** (Ocean)
4. (-) **Star Wars** (Domark)
5. (4) **Stationfall** (Infocom)

Die Redaktions-Hitparade ist selbstverständlich [illegible]. Es kann nicht die aktuellen [illegible]

Top 15 U.S.A.

1. (5) **Gunship** (Microprose)
2. (-) **Maniac Mansion** (Activision)
3. (2) **California Games** (Epyx)
4. (6) **Chuck Yeager's AFT** (Electronic Arts)
5. (13) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
6. (4) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
7. (3) **Into the Eagle's Nest** (Pandora/Mindscape)
8. (7) **Alternate Reality - The Dungeon** (Datasoft)
9. (1) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
10. (10) **Up Periscope** (Action Soft)
11. (-) **Plundered Hearts** (Infocom)
12. (12) **Indiziertes Spiel**
13. (9) **Cauldron** (Palace/Broderbund)
14. (14) **Stationfall** (Infocom)
15. (15) **Chessmaster 2000** (Electronic Arts)

BANGKOK KNIGHTS

THAIBOXEN - DER VOLLENDETE KAMPFSPORT

Erhältlich als Atari ST
Commodore 64 128 Cassette und Diskette
Schneider CPC Cassette und Diskette

Game, Set, Match

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Ocean

Spiel, Satz und Sieg – so glatt will Ocean die Software-Welt mit einer Spiele-Sammlung erobern, in der nur Sport-Simulationen enthalten sind. Zehn Programme sind zum Preis von einem bei »Game, Set, Match« vereint, was diese Compilation trotz einiger schwächerer Titel zu einem Muß für Computer-Sportfans macht.

Zu den Highlights gehören zwei technisch anspruchsvolle Sportspiele von Gamestar. Bei »World Championship Boxing« entscheiden Taktik und Geschicklichkeit über den Weltmeistertitel. »Two-on-Two Basketball« gilt als eine der besten Basketball-Simulationen, bei der zwei Spieler im Team gegen den Computer antreten können. Bei der Disketten-Version gibt es auch einen Liga-Modus, bei dem die Tabelle gespeichert wird. Bei »Daley Thompson's Supertest« und »Hyper Sports« stehen mehrere Disziplinen auf dem Programm. Darunter befinden sich so interessante Sportarten wie Schwimmen, Turnen, Elfmeterschießen und Bogenschießen.

Auch »World Series Baseball« und »Match Point« können sich heute noch sehen lassen. Vor allem letzteres Programm, eine spannende Tennis-Simulation, spielt sich auch Jahre nach der Erstveröffentlichung noch gut.

»Jonah Barrington's Squash« ist nicht gerade das Prachtstück dieser Compilation, aber eine der ganz wenigen Squash-Simulationen. Bei »Snooker« darf man sich beim Billard versuchen und »Ping Pong« ist die Umsetzung des Tischtennis-Automaten aus den Spielhallen.

Fußball-Fans werden glasige Augen bekommen, denn auf Game, Set, Match ist endlich auch eine C64-Version von »Super Soccer« vertreten. Dieses Programm gab es bislang nur für den Spectrum. Nach einigen Minuten wird aber schnell klar, warum sich niemand bisher getraut hat, die Commodore-Version zu veröffentlichen. Sie spielt sich einfach scheußlich und hat gute Chancen, als langsamste und langweiligste Fußball-Simulation in die Annalen einzugehen. Über ein solch schwaches Programm sollte man aber hinwegsehen. Schließlich bekommt man bei dieser Spiele-Sammlung eine ganze Reihe anderer zum Teil hochkarätiger Titel. Für Sportspiel-Fans mit Sicherheit eine lohnende Sache. (hl)

Super Soccer ist zum Glück der einzige Totalausfall (C64)

Game, Set, Match (Daley Thompson's Supertest, Hyper Sports, Match Point, Ping Pong, Snooker, Squash, Super Soccer, Two-on-Two Basketball, World Championship Boxing, World Series Baseball)

Ten Great Games

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 55 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Diese Compilation hätte auch den Namen »Gremlin's Greatest Hits« verdient, denn auf ihr tummeln sich gleich zehn Programme des englischen Softwarehauses. Darunter befinden sich so ziemlich alle Gremlin-Erfolge des Jahrgangs 1986.

Action-Adventure-Fans werden gleich viermal bedient. »Avenger« ist ein entfernter Verwandter von »Gauntlet«. »Jack the Nipper« ein originelles Spiel rund um einen Dreikäsehoch mitten in der schönsten Trotzphase. »Future Knight« bietet viel Action, dafür etwas weniger Adventure und »Monty on the Run« ist ein Vertreter des klassischen Plattformspiel-Genres.

»Trailblazer« ist ein Wettrennen mit flotter abstrakter 3D-Grafik. Bei der C64-Version können zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen. Ähnlich geht es bei »Bounder« zu, denn hier muß man einen Tennisball steuern, der verschiedene Strecken zurücklegen muß. Anmutig hüpft er von Plattform zu Plattform und wird von allerlei Sprites belästigt.

»Footballer of the Year« vertritt das populäre Genre der Fußball-Strategiespiele. »Krakout« gehört zu den besseren Spielen im »Breakout/Arkanoid«-Stil. Diverse Parameter wie Geschwindigkeit und Grafik-Effekte können in einem Menü eingestellt werden. Krakout spielt sich ganz gut und bietet auch die beliebten Extras, die das Spielerleben leichter machen. Eine kernige Schießerei erwartet Sie schließlich bei »West Bank«, einem Clone des Spielautomaten »Bank Panic«. Als Bankhüter vom Dienst müssen Sie in einer Wildwest-Stadt Banditen umpusten, einzahlungsfreudige Kunden aber unbedingt verschonen. Ein simpler aber spannender Reaktionstest.

Ten Great Games ist eine üppige Compilation, die man nur empfehlen kann (was vor allem für die Commodore-Version gilt). Gleich zehn zum Teil hochkarätige Spiele sind auf ihr vertreten, von denen eigentlich nur Football of the Year unterdurchschnittlich ist. Die anderen Titel stammen aus den verschiedensten Genres und bieten zusammen eine ganze Menge Spielspaß. Insbesondere Computer-Neulinge kommen hier für einen beschedenen Preis zu einer Sammlung, die viele Stunden beste Unterhaltung garantiert. (hl)

Monster, Schurken, Labyrinthe. Avenger auf dem Schneider CPC

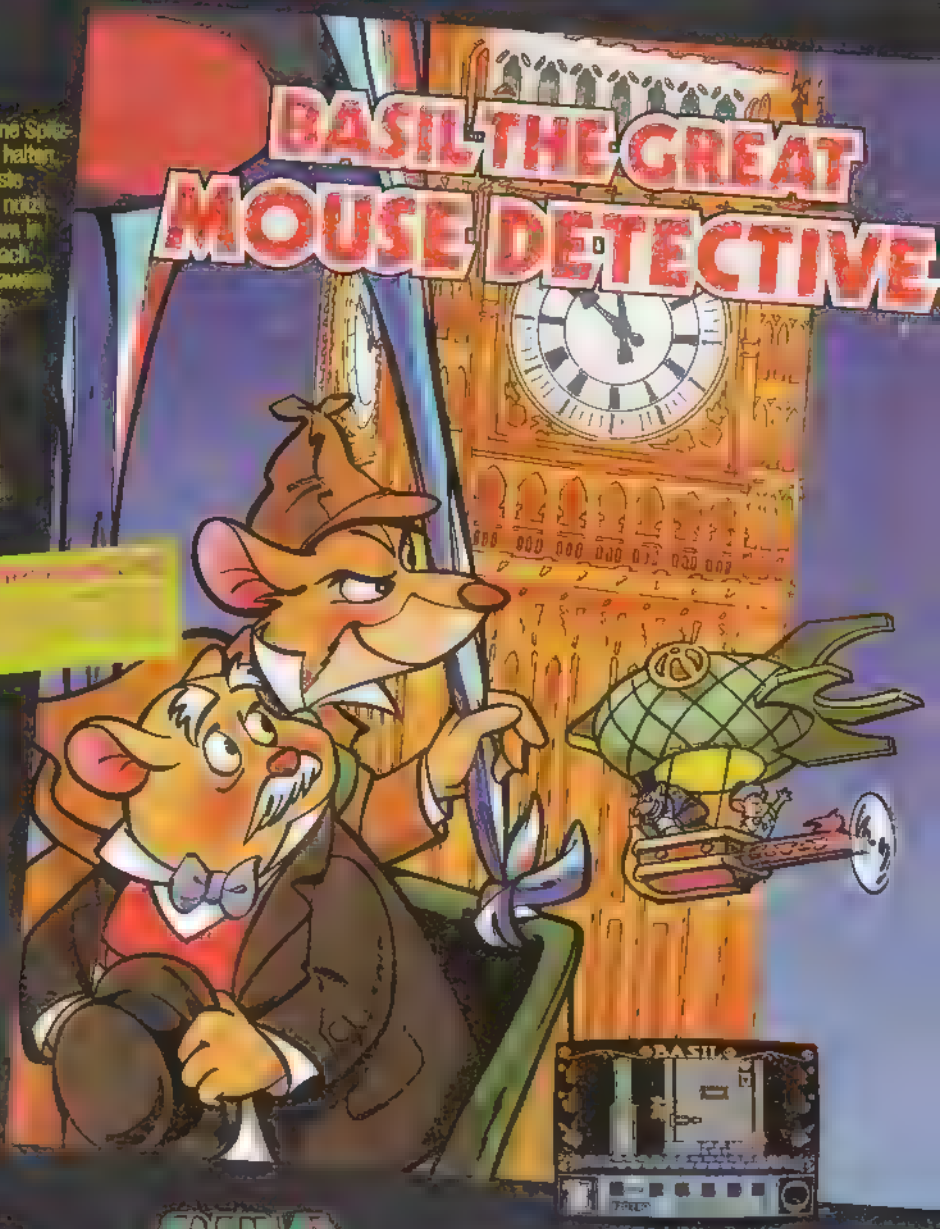
Ten Great Games (Avenger, Bounder, Footballer of the Year, Future Knight, Highway Encounter, Jack the Nipper, Krakout, Monty on the Run, Trailblazer, West Bank)

Das Spiel zum Film!

Basil, Walt Disneys großer Mausedetektiv

[illegible] seine Spitzen in den Wind zu halten, [illegible] wittert er übelste [illegible]. Diesmal nutzt er seinen Spürsinn, um in [illegible] Unterwelt nach [illegible] Freund Dr. Dawson [illegible], der sich in [illegible] des teuf[illegible] Ratigan und [illegible] Komplizen [illegible]

[illegible] hätte Mühe, [illegible] Top-Adventure [illegible]



ariolasoft

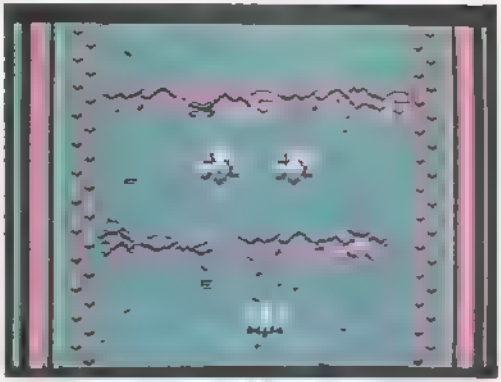
GREMLIN

10 Computer-Hits 4

Endlich mal eine Spiele-Sammlung, die sich durch Bescheidenheit auszeichnet: Die vierte Ausgabe der »10 Computer Hits« enthält nämlich gleich zwölf (und nicht nur zehn) Spiele zum Preis von einem. Da die C64- und CPC-Versionen zum Teil unterschiedliche Titel enthalten, nehmen wir sie uns einzeln vor.

Beim Commodore gibt es bis auf »Dandy« und »Magic Madness« keine abgrundtief schlechten Titel. Das gepflegte Mittelmaß wird von »Bride of Frankenstein« (Action-Adventure), »Uchi Mata« (Judo), »Iridis Alpha« (konfuse Ballerei), »Skaterock« (Skateboard-Rennen) und »Classic Snooker« (Billard) vertreten. Das etwas betagte aber immer noch spielenswerte Action-Adventure »Starquake« kann Fans dieses Genres auch heute noch begeistern. »Alleykat« ist ein technisch eindrucksvolles Action-Spiel von Andrew Braybrook. »Deactivators« ein gewöhnungsbedürftiges aber fesselndes Strategie-Spiel. Unser Deactivators-Fan Boris meint dazu: »Die Anleitung ist etwas konfus, aber wenn man das Spiel erst einmal verstanden hat, macht es eine Menge Spaß.« Abgerundet wird die C64-Version von den Klassikern »Ant Attack« und »Spindizzy«, die eigentlich in keiner Sammlung fehlen sollten.

Bei der CPC-Version der Compilation sind diese beiden Programme ebenfalls die Glanzlichter. Gelungene Mischungen aus Geschicklichkeits- und Denkspiel sind »Revolution«, »Pulsator« und »Deactivators«. »Uchi Mata«, »Starquake« und »Bride of Frankenstein« sind hier ebenso vertreten wie die Action-Katastrophe »Dandy«. Freunde von Action-Adventures werden außerdem mit »City Slicker« und »Triaxos« ganz ordentlich bedient. Der



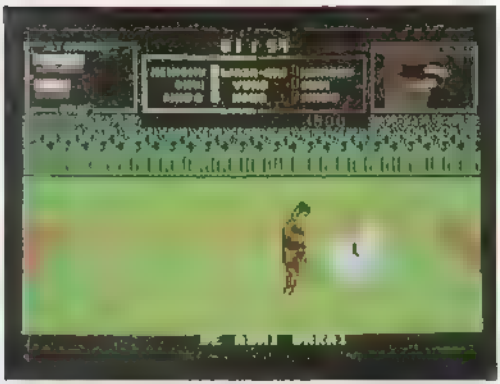
Braybrooks klassisches Action-Spiel »Alleykat« (C64)

Zwölfte im Bunde ist »Extra Glide«, ein futuristisches Autorennen, das auf Dauer etwas langweilt.

Bei den Versionen der »Computer Hits 4« sind empfehlenswert, auch wenn man teilweise mehr Masse als Klasse geboten bekommt. Aber bei einem Preis von umgerechnet 2,50 Mark pro Spiel (Kassetten-Version) kann man wahrlich nicht klagen. (hl)

10 Computer Hits 4 (Einzeltitel siehe Fließtext)
C64, Schneider CPC
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Beau Jolly

Power-Pack



Mit Schulterwurf und Ashi Barai: die Judo-Simulation »Uchi-Mata« (C64)

C64
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Rushware

Von Namensähnlichkeiten soll man sich nicht täuschen lassen. Diese Sammlung hat mit unserem Power Play rein gar nichts zu tun. Beim »Power Pack« tummeln sich zehn Spiele aus den unterschiedlichsten Genres. Von Action über Sport bis hin zur Simulation ist eigentlich für jeden etwas dabei.

Die Qualität der einzelnen Spiele ist sehr unterschiedlich. Die etwas betagte, aber immer noch spielenswerte Microprose-Flugsimulation »Solo Flight« gehört eindeutig zu den besseren Titeln. Auch »Mission Elevator« das Fahrstuhl-Action-Adventure, kann sich sehen lassen. Leider sind auch einige rechte Flops mit von der Partie. Über Spiele wie »Suicide Voyage«, »Speed Boat Race«, »Magic Madness« und »Madness« (wohl der kleine Bruder von Magic Madness?) braucht man nicht viel Worte zu verlieren, es sind durch die Bank sehr mäßige Geschicklichkeits-Spiele, auf die man ruhigen Gewissens verzichten kann.

»Uchi Mata« gilt als technisch gelungene Judo-Simulation, der man die mittelmäßige Grafik verzeihen muß. Ähnliches gilt für »Fist II«: Diese Mischung aus Karate-Spiel und Action-Adventure hat zwar einige Bugs, ist aber wahrlich kein schlechtes Spiel. Beim Weltraumgeballer »W.A.R.« hingegen darf man über gute Grafik und tollen Sound staunen, doch dafür ist das Spielprinzip recht lau. Der abschließende Titel ist »Zoids«, ein ebenso interessantes wie kompliziertes Strategie-Spiel. Leider versagt hier die Anleitung völlig. Sie ist zwar freundlicherweise in Deutsch, doch ausgerechnet bei Zoids, wo man ohne eine vernünftige Beschreibung im Dunkeln tappt, beschränkt sie sich auf zehn läppische Zeilen. Wer nach dieser Lektüre das Programm kapiert, ist ein Wunderknabe.

Man bekommt bei Power-Pack zwar gleich zehn Spiele für sein Geld, doch die Qualität der Programme ist unterm Strich nur mäßig. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz bei Compilation-Neuerscheinungen kann diese Sammlung leider nicht empfohlen werden. (hl)

Power-Pack (Fist II, Madness, Magic Madness, Mission Elevator, Solo Flight, Speed Boat Race, Suicide Voyage, Uchi Mata, W.A.R., Zoids)

Ultima – das fünfte Kapitel

Rollenspiel-Fans müssen sich noch ein bißchen gedulden, doch bald wird »Ultima V« endlich veröffentlicht. Unsere Vorschau informiert euch vorab über das neue Epos von Lord British.

In »Ultima IV« wurden Sie in die Parallelwelt Britannia teleportiert, um dort als edler Mensch einen neuen Maßstab an Tugend zu setzen und nebenbei noch ein paar Orcs [illegible]. Mit Schwermut denken Sie heute an die tolle Zeit in Britannia zurück. Damals war wenigstens was los: Monster [illegible] wurden viele [illegible] bestanden.

Sie hatten sich durch die Abyss, das übelste Dungeon in der ganzen Welt, gekämpft und das sagenumworbene Buch des Codex zurückerobert. Nach vielen Danksagungen kehrten Sie in die Heimat zurück. Trotzdem liegen die [illegible] Klamotten noch im Schrank – allzeit bereit heißt die Devise.

Wie üblich erwischt es einen immer dann, wenn man an nichts Böses denkt. Sie liegen in Ihrem Bett, da erscheint ein blauer Feuerball über dem Bett. Der langersehnte Ruf aus Britannia! Sie springen mit einem Satz aus dem Bett und stehen wenig später am verabredeten Platz. Für einen normalen Bürger sehen Sie etwas seltsam aus. Lange, schwere Leinenkleider, das scharfgeschliffene Schwert in der Hand, ein Kettenhemd über der Brust und einen Helm auf dem Kopf, der einem Bundeswehr-Soldaten nur ein müdes Kopfschütteln entlocken würde.

Das Zeittor öffnet sich, Sie schreiten hindurch; eine Raum-Zeit-Dimensionsfalte knotet sich knirschend und Sie erscheinen mit leicht versengten Augenbrauen in ihrem gelobten Land: Britannia. Da erwartet Sie auch schon einer der alten Freunde mit sorgenvoller Miene.

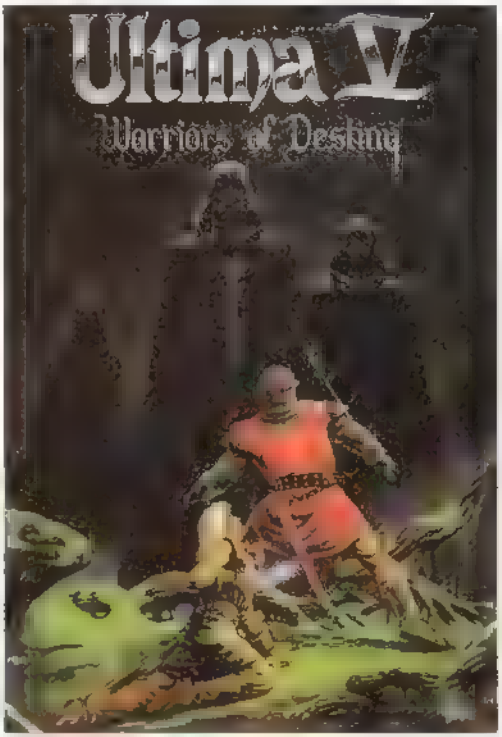
Er hat viel zu berichten. Nachdem Sie gegangen waren, setzten sich die weisesten Wizards zusammen. Einer trat vor das Plenum und sprach: »Laßt uns die Dungeons auf die Oberfläche verlegen. Monster scheuen das Licht.« Und so geschah es auch.

Doch die weisen Herren hatten eines nicht bedacht. Wenn man etwas umstülpt, bleibt ein Hohlraum übrig. Und in diesem gärt es, wie es noch nie zuvor gebrodelt hat. Scharen von Orcs rotten sich zu Raubzügen zusammen und tyrannisieren die umliegenden Dörfer.

Herrscher Lord British zieht mit einem Trupp Avatars los, um die Dungeons zu erforschen. Doch dann passiert das Entsetzliche: Nur ein einziger Mann strauchelt blutüberströmt aus dem Dungeon. Lord British ist tot. Panik macht sich im Lande breit. Um eine Katastrophe zu verhindern, besteigt Avatar Blackthorn den Thron.

Einige Zeit läuft auch alles im Land wieder glatt. Aber dann beginnt Blackthorn seltsame Züge zu zeigen. Er will Menschen zum Guten bekehren, auch mit Gewalt. Sie müssen erstmal im Lande aufräumen, bevor Sie sich dem Schicksal von Lord British widmen.

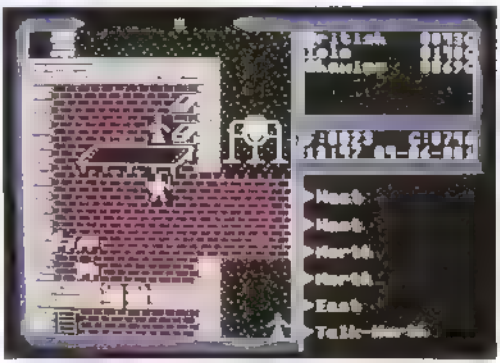
»Ultima V« wird schon bald für den Apple II und den C64 erscheinen. Weitere Umsetzungen für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Computer werden im Laufe des Jahres folgen. (al)



Drei wenig vertrauenserweckende Kapuzenmänner im Anmarsch

Ultima V – Facts & Features

- Neues Kampfsystem, das differenzierte Strategien erlaubt. Außerdem werden animierte Spezialeffekte im Kampf zu sehen sein. Als Gegner treten viele neue Monstertypen an.
- Magiesystem, das auf Silben basiert. Die Silben ergeben logisch zusammengesetzt einen Zauberspruch. Zirka 50 Zaubersprüche verfügbar. Wie in Ultima IV müssen erst Reagenzien besorgt werden.
- Über 30 Städte und Burgen (manche mit 5 Levels), acht neue Dungeons mit deta reicherer Grafik. Die Unterwelt ist so groß wie die Oberwelt. Insgesamt wird es doppelt so viele grafische Details im Spiel geben wie bei »Ultima IV«.
- Echtzeit mit Tag- und Nacht-Zyklen. Jede der 200 Personen hat einen Beruf und geht ihm auch nach. Wenn man mit jemandem sprechen will, muß man also wissen, wo er wann zu finden ist. Zugbrücken und Tore werden nachts geschlossen. Während der Mittagszeit kann man nicht in Geschäften einkaufen.
- Zehn Leute wol en in die Party, aber nur sechs können mit Ihnen ziehen. (al)



Neue Grafik, neues Glück: Ultima V wartet mit neugestalteten Städten auf und ist viel komplexer als seine Vorgänger.

STORY

Der Herrscher von Ultima

Die Ultima-Serie hat ihn berühmt gemacht, seine Programme haben Kultstatus. Den Freaks ist er als »Lord British« bekannt. Auf der PCW-Messe haben wir mit Richard Garriott geredet.

Richard Garriott war auf der PCW-Show in London ein begehrter Mann. Leider hatte er nur einen Tag Zeit, weil er gleich nach Hause fliegen wollte, um »Ultima V« noch den letzten Schliff zu geben. Für die Messe hatte er sich ein mittelalterliches Kostüm besorgt, um sein neuestes Programm als »Lord British« entsprechend präsentieren zu können.

Happy: Zuerst die Frage, die allen Ultima-Spielern wohl brennend auf der Seele liegt: Warum hast Du Dir den Künstlernamen »Lord British« zugelegt?

Richard: (lacht) Ich wurde in England geboren, bin dann aber zum Studieren in die USA gegangen, wo ich jetzt auch lebe. Ein paar Studenten kamen damals in mein Zimmer. Sie sagten (typisch amerikanisch) »Hi!« und ich »Hello«, was typisch englisch ist. Darauf meinte einer von ihnen »Oh, wir haben einen Lord British hier«. Das wurde dann mein Spitzname. Lord British hieß übrigens auch mein Charakter, den ich beim Rollenspielen verwendet habe. Das Pseudonym hat für Verwirrung gesorgt. Als ich angefangen habe, selbst Fantasy-Rollenspiele zu schreiben, schrieb ich aus Gag: Dieses Spiel wurde von Lord British und Richard Garriott programmiert. Daraufhin rief die Softwarefirma völlig verzweifelt an und wollte wissen, wer Lord British sei. Ich klärte die Firma auf. Die sagte mir dann, daß Lord British sich viel besser klinge und druckte das auf die Packung. Seitdem steht dieser Name immer drauf.

Happy: Wie kamst Du überhaupt zu Rollenspielen?

Richard: Ich habe Brett-Rollenspiele und Computer ungefähr zur gleichen Zeit kennengelernt. Als ich in die Computerbranche kam, habe ich vor allem »Dungeons & Dragons« gespielt. Die Regeln waren sehr einfach und man hatte viel Spaß dabei. Jetzt gibt es dieses »Advanced D & D«. Das mag ich nicht. Der Spieler muß sich dauernd mit irgendwelchen Regeln rumschlagen. Man spielt Fantasy-Games ja wegen der Fantasie und nicht, um sich mit Zahlen rumzuärgern. Ich kann leider momentan gar kein Brett-Rollenspiel spielen, weil es zuviel Zeit braucht. Das einzige, was ich spiele, sind meine Ultimas. Ultima IV schaffe ich sogar in 20 Stunden.

Happy: Wie groß ist Ultima V?

Richard: Insgesamt belegt Ultima V acht Diskseiten beim C64: das ist ein ganzes Megabyte. Damit ist es doppelt so groß wie Ultima IV, aber nicht schwerer zu lösen als Ultima IV. Ich gebe zu, Ultima IV ist eine harte Nuß, aber Nummer V wird nicht schwerer. Man kann auch nicht so leicht sterben.

Alte Gewänder, neues Spiel: Richard Garriott präsentiert »Ultima V«

Happy: Es hat zwei Jahre gebraucht, bis es fertig war. Bist Du jetzt zufrieden damit?

Richard: Es waren sogar mehr als zwei Jahre. Ich habe die ersten vier Teile ja ganz alleine geschrieben. Für Ultima IV brauchte ich alleine zwei Jahre. In Ultima V haben fünf Leute mitgearbeitet; das sind insgesamt 10 Jahre Programmarbeit. Es hat sich aber gelohnt. Ultima V ist viel besser als Ultima IV.

Happy: Was ist denn alles neu in Ultima V?

Richard: Zuerst einmal die Grafik. In Ultima IV ist die Grafik aus Blöcken zusammengesetzt, mit denen ich dann Berge, Bäume, Wasser oder Gras darstelle. Das erste Ultima hatte nur 16 Blöcke für die Landkarte. Das war natürlich eine sehr grobe Angelegenheit; ich konnte nicht viele Unterschiede in die Umrisse bringen. Bei jedem weiteren Spiel hat es sich dann vergrößert: In Ultima II waren es 64, dann 128, dann 256 und jetzt sind es 512 Blöcke. Das wirkt sich natürlich in der Grafik aus. Wenn man sich Küsten in Ultima IV ansieht, so sehen sie noch klobig aus. Ich habe das geändert und alle Übergänge fließender gemacht. Auch die Dungeons sind neu gestaltet. Jedes hat eigene Grafiken: manche haben Ziegelmauern, andere Stalaktiten und Stalagmiten, und wieder andere sehen wie alte Minen aus.

Happy: Da hat sich also einiges getan.

Richard: Extrem viel. Das betrifft aber nicht nur die Grafik. Das Magiesystem ist völlig umgekrempelt worden. Man muß immer noch Reagenzien mischen, aber es gibt jetzt ungefähr 50 verschiedene Zaubersprüche.

In Ultima V kann man viel mehr mit Leuten reden. Jeder Person im Spiel haben wir jetzt drei mal so viel Platz zum Reden gegeben. Man kann allen Personen beliebig viele Fragen stellen, sie können dich auch alles fragen.

Das ganze Spiel läuft in Echtzeit ab. Es gibt Tag und Nacht. Die Leute in Ultima V stehen morgens auf, gehen zur Arbeit, essen mittags im Pub, nachmittags gehen sie wieder arbeiten und nachts schlafen sie in ihren Betten. Wenn man jemand sprechen will, muß man wissen, wann der Betreffende wo ist. Das ist wie in der richtigen Welt. Noch etwas: Wenn es Nacht ist, ist es dunkel. Wenn man aber eine Lampe oder ein magisches Licht hat, sieht man wieder ein wenig. Wenn man auf dem Meer ist, kann man nachts Leuchttürme von der Ferne erkennen. Wir haben auch viel an den Soundeffekten gearbeitet. Da tropft Wasser von Stalagtiten, in Städten rauschen Brunnen oder Barden spielen Laute. Der Spieler kann jetzt viel mehr entdecken und kleine Details finden.

Happy: Wird man die Kumpel aus Ultima IV wiedertreffen?

Richard: Klar. Deine Party holt dich wieder nach Britannia. Man beginnt das Spiel mit Shamino und Iolo. Insgesamt wollen 16 Leute in deine Party, aber du hast nur sechs freie Plätze. Also muß man sich genau überlegen, wen man mitnimmt.

Happy: Du hast ja einen Handlungsfaden und eine richtige Evolution in allen Ultimas. Geht das so weiter?

Richard: Ja. Bei meinem ersten Spiel dachte ich nie an eine Fortsetzung. Bei Ultima II war ich mir nicht mehr so ganz sicher und nach dem dritten war mir eigentlich klar, daß es weitergeht. Deshalb versuche ich, die Welt genauer zu entwickeln und die Spiele mehr in einer Linie zu halten, was ur-

sprünglich gar nicht meine Absicht war. In Ultima V hat sich die Landschaft verändert. Es haben sich neue Inseln gebildet, die Kontinente haben sich verschoben, und es haben ein paar Vulkanausbrüche stattgefunden. Ich habe versucht, das wie eine natürliche Entwicklung stattfinden zu lassen. Ich habe allein drei Monate gebraucht, um die Welt zu gestalten.

Die Geschichte knüpft an Ultima IV an. Lord British ist auf einer Expedition in den Dungeons verschollen. Einer der Gefährten, ein Kerl namens Blackthorn, setzt sich auf den Thron und ruft das Kriegsrecht in Britannia aus. Zuerst ist er ja ganz o.k., aber später wird sein Stil wie in der spanischen Inquisition. In Ultima IV geht es über Tugenden, in Ultima V über Selbstgerechtigkeit und die extreme Auslegung der Tugenden. In dieser Situation kommt man jetzt, und muß im Land alles wieder geradebiegen.

Happy: In Ultima IV geht man je als Avatar auf so etwas wie eine Grals-Suche. Magst Du Mythen gerne?

Richard: Ja, ich mag alte Geschichten und Mythen gerne. Ich war 19, als ich mit Ultima angefangen habe. In den ersten drei Teilen war es immer die gleiche Geschichte: Kleine Heldengruppe schlägt den ganz, ganz Bösen. Das wurde mir auf Dauer zu dumm. Jetzt bin ich 26, und ich glaube, ich habe beim Programmieren und Schreiben eine Menge dazugelernt. In Ultima IV habe ich erstmals neue Ideen verwendet. Ich habe viel Philosophie hineingebracht, wollte es aber nicht so tierisch ernst halten. Ich hatte trotzdem Bedenken, daß es zu philosophisch wird, aber ich habe viele gute Reaktionen bekommen. Ich lese zwar wenig, verpasse aber keinen Film, der mich interessiert. Irgendwie bin ich ein Produkt der Video-Generation und ich betrachte mich als Bewels, daß diese Leute auch gut arbeiten können.

Happy: Hast Du irgendwelche Vorlieben bei Computern?

Richard: Ich mag die Apple-Serie sehr gerne. Ich arbeite auf einem Apple II GS. Unser ganzes Team mag ihn. Wir entwickeln jetzt auch parallel auf dem Commodore 64, weil er so populär ist. Er hat zwar langsame Laufwerke, aber die Innereien sind sehr gut. Der Amiga ist eine unglaubliche Maschine, aber leider noch nicht sehr verbreitet. IBM-Kompatible mag ich am wenigsten, weil es ein Horror ist, darauf ein Spiel zu schreiben.

Happy: Wie entwickelst Du Deine Programme?

Richard: Das ist eine Sache, die mir viel Spaß macht. In der Schule bringen sie einem bei, daß man alles langsam hintereinander programmieren soll. Man zeichnet ein Flußdiagramm und behält die Variablen im Auge und so'che Dinge. Aber das mache ich nicht.

Ich setze mich hin und frage einen Spieler: Was wollen wir in dem Spiel für Grafiken haben? Dann zeichne ich eine Weltkarte und lasse den Spieler darauf rumlaufen. Dann sagt er: Es wäre nett, wenn man irgendwo reingehen könnte. Also programmiere ich Burgen und Schlösser. Dann sagt er: Es wäre nicht schlecht, ein paar Monster zum Kämpfen zu haben. Ich bringe ihm Monster. Dann kommt der Spieler und sagt: Die Monster schlagen mich immer zusammen. Ich gebe ihm Waffen. Ich entscheide mich also nicht auf der Programmierer-, sondern auf der Spielerebene.

Happy: Spielst Du auch privat Rollenspiele?

Richard: Leider habe ich zu wenig Zeit, um zu lange zu spielen. Deshalb spiele ich eher mal ein Arcadespiel. Ich mag die japanischen Videospiel-Konsolen. Die nehmen einen Teil Action und addieren einen Schuß Rollenspiel, während wir das genau andersrum machen. Leider sind Adventures und Rollenspiele keine Sache für eine breite Masse. Ich habe Rollenspiele schon gemacht, als alle an Arcade-Spielen programmiert haben. Für ein Ballerspiel braucht man zwei bis drei Monate zum Programmieren. Dann legt man der Packung einen kleinen Wisch als Anleitung bei und das war's auch schon wieder. Ich arbeite an einem Spiel

Fortsetzung auf Seite 62

Entscheiden Sie selbst, ob Ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anruf oder DM 0,60 für eine schnelle Postkarte wert ist.

Die Fakten sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

1 Wir liefern Ihnen schnellstmöglich jedes Spiel.
2 Per Briefträger/Nachnahme, direkt an Ihre Haustür gebracht.
3 Das meiste ab Lager - und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
4 Alle neuen Titel*), sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
5 Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer
6 Alles zu "funtastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten

*) Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens:
Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte
Selbstverständlich mit der vollen Hersteller-Garantie.
Viel Spaß mit unserer Liste.

FUNTASTIC ComputerWare®

D-8000 München 5, Müllerstraße 44, Telefon 089 - 260 95 93, Mo-Fr, von 10 -17 Uhr.
Fordern Sie noch heute die Liste für Ihren Rechner an! Kostet nix und kommt sofort.

Monster, Magier, Meuchelmörder

Rollenspiele sind beliebt wie noch nie. Was treibt die Freaks dazu, stundenlang mit geröteten Augen vor Monitoren zu sitzen und sich mit Monstern herumzuschlagen?

Rollenspielen macht süchtig. Kaum jemand, der sich länger als einen Tag in Dungeons herumtreibt, ist je davon wieder abzubringen. Da wir im Test-Teil dieser Ausgabe über neue Rollenspiele berichten, wollen wir die Einsteiger nicht vergessen. Unser kleiner Rollenspiel-Führer verrät die wichtigsten Fachbegriffe dieses Genres.

Die Grundidee ist es, sich in die Rolle eines fiktiven Charakters zu versetzen und dementsprechend zu handeln. Rollenspiele kann man auch ohne Computer spielen. Man trifft sich in kleinen Zirkeln, um sich ins Abenteuer zu stürzen. Ein »Meister« erzählt die Geschichte und verwaltet das Spielgeschehen. Alle anderen Spieler übernehmen eine imaginäre Spielfigur (Charakter). Bei diesen »computerlosen« Rollenspielen wird viel gewürfelt gerechnet und verwaltet. Ein findiger Mensch kam auf die Idee, diese lästige Arbeit dem Computer aufzubürden. Der Computer rechnet aus, was sonst mühsam von Hand erwürfelt wurde. Das Computer-Rollenspiel war geboren.

Viele Geschichten sind im Fantasy-Genre angesiedelt, obwohl es neuerdings auch ein paar gibt, die in der Zukunft spielen. Diese imaginären Welten sind in der Regel von bösen Mächten besetzt, was natürlich nicht so bleiben soll. Objetzt in »The Bard's Tale« eine Stadt vom bösen Obermagier verzaubert wurde oder in »Ultima I« der böse Exodus sein Unwesen treibt, die Handlung bleibt fast immer die gleiche: mehr oder minder arme einsame und schwache Heldengruppe zieht aus, um den Bösen das Fürchten zu lehren.

Ein **Charakter** ist eine Spielfigur. Alle Attribute eines Charakters werden zu Beginn des Spieles vom Computer ausgewürfelt oder per Zufall verteilt. Dann gibt man der Figur einen wohlklingenden Namen (zur Unterscheidung von anderen Mitstreitern und zur persönlichen Belustigung) und läßt sie auf den rauhen Rollenspiel-Alltag los. Es gibt Rollenspiele, in denen nur ein einziger Charakter gegen die Übermacht antritt. Aber nicht alle Helden sterben einsam: Charaktere treten meistens gebalt auf. So einen wilden Haufen nennt man dann **Party**. In einer Party geht's streng demokratisch zu. Alle kämpfen, alle kriegen die Prügel ab und alle bekommen den gleichen Anteil von Gold.

In einem Rollenspiel gehört jeder Charakter einer bestimmten **Rasse** und einer bestimmten **Klasse** an. In einem Fantasy-Rollenspiel sind Menschen, Elfen, Zwerge, Hobbits, Elfen, Hobbits und Gnome die gebräuchlichsten Rassen. Dementsprechend werden die grundsätzlichen Charaktereigenschaften festgelegt. Jede Rasse hat eigene Vorzüge: ein Elf kann's mit der Magie am besten, während ein Ork eher fürs Meucheln zuständig ist. Aber was wäre ein Rollenspielheld ohne einen anständigen Beruf? Jeder Charakter kann sich als Krieger, Paladin, Barde, Magier, Dieb oder Wizard verdingen. Da man die Party das ganze Rollenspiel-Leben lang hat, sollte man weise wählen, ansonsten macht man schnell den Bock zum Gärtner.

Hit Points (Health Points, Endurance) ist wohl der wichtigste Begriff für einen Rollenspieler. Wenn ein Charakter Prügel von irgendwelchen Monstern bezieht, verschlechtert sich seine Gesundheit. Natürlich kann ein Charakter mit vielen Wunden auch nicht mehr so kräftig zuschlagen. Wenn die Hit Points auf Null schrumpfen, haucht der Held das Leben aus. Das kann Ihnen aber persönlich egal sein. Wenn Sie einen Helden verloren haben, machen Sie sich einen neuen.

Strength braucht jeder gute Kämpfer. Je höher die Punktzahl, desto wüster schlägt der Charakter um sich und richtet so mehr Schaden bei den Gegnern an. **Constitution** ist wichtig im Kampf. Einen Charakter mit einer guten Konstitution kann man nicht so schnell beim Kampf ermüden, er ist ge-

Rollenspiele, die man kennen sollte:

Hier finden Sie die Rollenspiele, die für besonders viel Aufsehen gesorgt haben. Einige haben tolle Grafiken, andere zeichnen sich durch besondere spielerische Gags aus. Kennen sollte man sie alle.

Wizardry (Apple II, MS-DOS,

Urahn aller Computer-Rollenspiele. Die Regeln erinnern an Dungeons & Dragons. Bisher sind insgesamt fünf Teile erschienen.

The Bard's Tale I + II (Amiga, Apple II, Atari ST, C64, MS-DOS)

Die beiden Bard's Tale-Spiele haben ein großes magisches System, viele Dungeons, eine clevere Benutzerführung und logische Puzzles. Sie [illegible] vor [illegible] Quartett.

Ultima I – IV (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, C64, MS-DOS)

Ohne die Ultima-Serie wären die Computer-Rollenspiele heute kaum denkbar. Sie zeichnet sich zwar nicht durch eine spektakuläre Grafik, aber durch viele Details und Komplexität aus.

Starflight (MS-DOS)

ist ein Science-fiction Rollenspiel. Der Spieler hat es mit einer riesige Zahl von Planeten zu erforschen und Missionen zu erfüllen. Cleveres und intelligentes Spiel, das lange fesselt.

Hack (fast alle Computer)

Hack ist ein Public-Domain-Rollenspiel ganz besonderer Art: man spielt es auch gerne per DFÜ. Ziel des Spiels ist es, ein Amulett in einem Höhlensystem zu finden. Wer sich für Hack interessiert, sollte mal in der Markt & Technik-Mailbox OIS anklingeln. Die Telefonnummern sind 089/4606021 (300 Baud) und 089/4606031 (1200 Baud).

Alternate Reality (Atari XL/XE/ST, C64, demnächst Amiga)

In diesem Rollenspiel wurden Sie von einer fremden Rasse gekidnapped und in einer mysteriösen Stadt wieder abgesetzt. Von dieser Reihe sollen 5 Teile erscheinen, zwei sind bereits [illegible].

Phantasie I – III (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, C64)

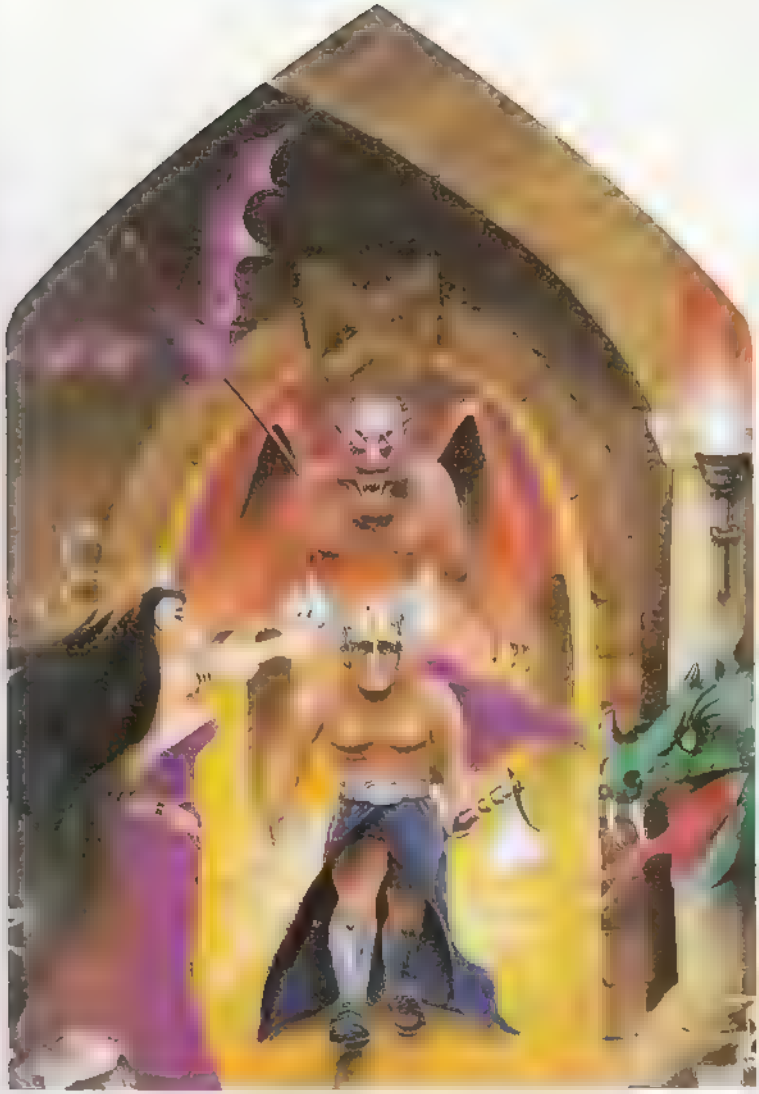
Böse Mächte treiben ihr Unwesen im Land. Eine Party zieht aus, um sie zu vertreiben. Strategische Kampfeinlagen mit einem guten Schuß Magie. Für Anfänger bis Fortgeschrittene.

Feary Tale Adventure (Amiga)

Drei Brüder treten gegen einen bösen Zauberer an. Rollenspiel mit einem kräftigen Schuß Action-Adventure und einfacher Steuerung.

Legacy of the Ancients (Apple II, C64)

Eine seltsame Schriftrolle ist in Ihren Besitz gekommen. Seitdem werden Sie von unfreundlichen Mächten gehetzt. Grafisch tolle Dungeons, aber wenig Magie.



[illegible] robuster und hält mehr aus. Das schlägt sich indirekt in den Hit Points nieder. Ähn[illegible] es sich mit der **Dexterity**. Je gewandter ein Charakter ist, desto schwerer ist er [illegible] ein wenig **Luck** hat ein Held mehr Chancen im [illegible] nicht in Fallen, [illegible] Kampf auch ma[illegible] oder findet tolle Items. Mit der **Intelligenz** verhält es sich wie im richtigen Leben. Nicht jeder ist mit ihr gesegnet. Der Charakter, der einen hohen Intelligenzwert hat, ist für einen magischen Beruf privilegiert. Außerdem tappt der Charakter nicht so schnell in Fallen und stellt sich generell smarter als der Durchschnitts-Ork an. Es gibt noch viele andere Attribute, die das Spielgeschehen beeinflussen. Wenn man seinen Charakter dann zusammengebastelt hat, geht es an die Ausrüstung, auch **Items** genannt. Items gibt es in einem guten Rollenspiel zuhauf. Man kann Messer, Schwerter, Dolche, Schleudern, Zauberstäbe, Fackeln, Rüstungen, Kettenhemde, Schilde, Proviant, Schlüssel, Karten und noch viele andere Dinge in einem Shop kaufen. Das ist der teure Weg, an Ausrüstungsgegenstände zu kommen. Man auch mit Gegnern kämpfen, die dann meist Gegenstände zurücklassen. Der Kampf ist die billigere, sicher aber auch die gefährlichere Lösung. Die Ausrüstungsgegenstände haben verschiedene Wirkung auf die einzelnen Klassen. Manche Klassen können Items gar nicht oder nur unzureichend benutzen. Besonders wichtig ist für einen Charakter der Rüstungsschutz, auch **Armour Class** genannt. Je dicker die Rüstung, desto besseren Schutz bietet sie. Ganz besonders Glückliche finden auch mal eine magisch verzauberte Rüstung.

Kaum eine Party kommt ohne Hilfe eines Magiers aus. Man kann nämlich seinem Gegner statt einem Schwert auch einen deftigen Zauberspruch um die Ohren hauen. Ein gutes magisches System wie bei »Bard's Tale II« bietet so um die 70 Zaubersprüche, die der Magier erst im Lauf seines Lebens erlernen muß. Bei »Ultima IV« muß er sich sogar noch die Zutaten zu einem Spruch zusammensuchen. Aber nicht jeder hat etwas mit Kampf zu tun. Es gibt Zauber, die entfachen Licht, zeigen Kompasse, teleportieren die Party oder heilen verwundete Kämpfer. Die **Spell Points** geben jederzeit Auskunft über die magische Energie eines Sprüchemachers. Jeder Spruch, der losgelassen wird, kostet den Zauberer Zeit, Nerven und natürlich Energie. (Haben Sie schon mal versucht, einen Geist heraufzubeschwören? Na bitte.) Also wird pro Spruch eine gewisse Menge Energie abgezogen.

Ohne **Monster** geht natürlich gar nichts in einem Rollenspiel. Die Auswahl an Feinden ist in einem guten Rollenspiel schier unerschöpflich. Manche sind lästig, andere äußerst gefährlich. Ob es nun Orks, Magier, Ninjas, Skelette, Mimics oder sogar Drachen sind, als Rollenspieler braucht man nicht lange mit diesem Gesindel rummachen: es wird mehr oder minder stilvoll weggeprügelt. Für jedes erschlagene Monster bekommt man **Experience Points**. Diese Punkte sind der Schlüssel zum Spiel. Je mehr häßliche Kreaturen man getötet hat, desto schneller kommt man in höhere **Level** (Spielstufen). Pro Level gibt es dann mehr Charakterpunkte: meistens werden auch die Hit Points nach oben gesetzt. Ein Level 20-Charakter kann natürlich besser hin angen als einer auf Level 4. Es ist ein teuflischer Anreiz, seine Party »mal schnell« noch einen Level nach oben zu spielen.

Bei dem Begriff **Dungeons** bekommen Rollenspieler glänzende Augen. Dungeons sind meistens düstere Kellergewölbe, verrottete Kanalsysteme, verwunschene Schlösser; nette Orte also, an denen man abends besser nicht herumlaufen sollte. Hier findet man die größten Schätze und die wichtigsten Items, ohne die man meistens nicht weiter kommt.

Neuerdings finden sich in Rollenspielen Elemente der Adventures wieder. In den Dungeons befinden sich Rätsel, die der Spieler lösen muß, um an einen bestimmten Oberfiesling oder ein tolles Item zu kommen. (al)

VORBEI MIT D
GEPLANKEL.
SKATE OR DIE

Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!

[illegible]

Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Karate auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock'n'Roll, Handstände (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.

CHAOS UND KARATE

In rasendem Tempo durch die anrüchigsten Quartiere – kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latten, Zäune – und Gegner Rivalen alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Könner gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!

LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer wie für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Softwarehändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signet sehen.

ELECTRONIC ARTS®
AUTHORISED DEALER

Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 49 Station Rd, Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ENGLAND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 49442 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH

ELECTRONIC ARTS®

POWER WETTBEWERB

Gib Gas beim Super Sprint-Wettbewerb

Wer sein Rennfahrergeschick nicht nur am Computer beweisen will, kann einen von drei ferngesteuerten Flitzern gewinnen. Außerdem werden Kassetten und Disketten mit »Super Sprint« vergeben.

In der Spielhalle kann man schon seit längerem beim Atari-Automaten »Super Sprint« Gas geben. Die Heimcomputer-Umsetzungen von Electric Dreams sorgen jetzt auch in biederen Wohnstuben für Reifengequietsche und herzhafte Crashs. Am überzeugendsten ist hier die Atari ST-Version, die vom Spielautomaten quasi nicht zu unterscheiden ist. Näheres zu ihr im Test an anderer Stelle dieser Ausgabe.

Zwei schmucke Rennautos mit Fernsteuerung und Super Sprint-Computerspiele warten auf die Gewinner

Die furchtlosen Piloten von Activision und Electric Dreams möchten allen Nachwuchsrennfahrern eine Chance geben, ihr Glück mit einem Super Sprint-Flitzer zu probieren.

1. und 2. Preis in unserem Wettbewerb sind **je ein ferngesteuerter Modellwagen plus ein Super Sprint-Computerspiel**. Außerdem gibt es als Trostpreise **10 Super Sprint-Programme zu gewinnen**.

Die Preise werden unter allen Einsendungen verlost, die uns bis zum 1. Februar 1988 (Datum des Poststempels) erreichen und unsere drei Quizfragen beantworten.

1. Wie viele Autos sind bei der ST-Version von Super Sprint gleichzeitig auf der Strecke unterwegs?

Wie viele verschiedene Rennstrecken gibt es bei Super Sprint! 4, 8 oder 12?

Bei der ST-Umsetzung fehlt nur noch das Lenkrad zum perfekten Rennfahrerglück. Drei Spieler drehen gleichzeitig ihre Runden

3. Wie heißt das Motorrad-Hindernisrennen, das vor ein paar Monaten von Activision veröffentlicht wurde? Tip: Es handelt sich ebenfalls um eine Spielautomaten-Umsetzung.

Gebt auf Euren Postkarten neben den Antworten Euren Absender an und welchen Computer und Massenspeicher Ihr verwendet (zum Beispiel »C64, Diskette« oder »CPC, Kassette« etc.). Wir wollen allen Gewinnern eines Spiels natürlich die richtige Version zuschicken. Gehen mehr als 12 richtige Einsendungen ein, entscheidet das Los über die Preisvergabe. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier ist die Adresse, an die Ihr schreiben müßt:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Super Sprint
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Spaß beim Mitmachen und eine doppelte Portion Glück bei der Ziehung. (hl)

Peksoft Peksoft Peksoft

Computersoftware und Zubehör

Müllerstraße 44, D-8000 München 5, Tel. (089) 2609380

Spiele-Bestelliste

Titel	Amiga	Atari ST	Commodore C64/128		MS-DOS	Schneider CPC	
Bitte ankreuzen	D	D ☐	C	D	D ☐	C	D
[illegible] Ranger			49	59			
Ashido		60		45	60.-		40.-
[illegible] Affair	75	75			75		
Bad Cat	69	69		49			
Barbarian of Power	89	59			89		
Battle of the Great Mousedetective			29	39			
Blueberry		60		45	60.-		40.-
Bobble bobble			29	40			
Buggy Boy			29	40			
California Games			30.-	45.-			
Captain Skyhawk	auf Anfrage	auf Anfrage	29.-	40.-			auf Anfr
Defender of the Crown	89	89		40.-	79		
Defender	auf Anfrage						
Digital Integration II	129.-	109		29	29.-		
Gauntlet II			35	35			
Great Games			29	40			
Guild of Thieves	69.-	69.		59	69		
Gunship			40.-	55.-	109		
Impact	49	49.-					
Insanity Fight	69						
Interceptor Mattatel			29.-	40.-			
Jahr [illegible] Robin Hoodsen	79.	79.	44.-	59.-	79	44.-	59.-
Kobra Ninja			29	40			
Manfred Mansion				45.-			
Ogre	69	69		59.-	89		
Phantasie			40	55			
Pirates	59.-	49					
Power Pack 10 Spiele			29.-	40.-			
Prohibition		59	29.-	40.-	59.-	29	40
Rama Rama		59	29.-	40.-			
RETOS			29.-	40.			
Roadwar		59	29	40			
Sidewize			29	40			
Star Fight			24	35			
Sonic Good			29.-	40.-			
Star [illegible]		59					
Star Wars	69.-	69	35	45		35.-	45.
Street Gang	59	59	35.-	45.-			
Terra pods	79.	79					
Trivial [illegible]	auf Anfrage			9. Anf			
Trucker		39		55	69		
Western Games	auf Anfrage						
Wizball			25.	40			
Warer Poo			25.-	40.-			
World Class Leaderboard			29	40.-	89.-		

HURRA! ENDLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ZU PEKSOFT-PREISEN LIEFERBAR

Acro Jet	69	79	39.-	49.-	79
Barbarian Palace	89	69	39.-	59.-	89
Chessmaster	89	69	39.-	59.-	89
Chuck Yeagers Flight Trainer			39	59	89
Earth Orbit Station				59	
Flight Path Africa				59.	
Mortal Madness	69.-	69	19	29	79.-
Pinball Construction Set		69			
Pinball			19	55	
Starfight					79.-
World Tour Golf II			39.-	49.-	79.

NEU Direkt- und Neubestellungen über Btx Seite * 48020513 # Sie erreichen uns auch mit Btx-Nr. 089 2604674 0001. Wir akzeptieren auch telefonisch Euro/Diners und Visacard Kartennummer ..... und gültig bis angeben

Selbstverständlich liefern wir sämtliche Spiele in deutscher Version und deutscher Anleitung, sofern diese erhältlich sind. Wir inserieren nur Spiele, die vom Hersteller lieferbar sind.

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen.
Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Müllerstraße 44, 8000 München 5, Nähe Sendlinger Tor

Absender

[illegible] DM 6,- Porto + Verpackung, ab DM 250,- Bestellwert portofrei, Lieferung per Nachnahme, Ausland nur gegen Vorkasse, DM 10,-

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!

Wir wünschen allen unseren Kunden und Lesern ein gutes neues Jahr.

Peksoft **(089) 2609380** Peksoft

Der Software-Schwung des Weihnachtsgeschäfts hat uns einen ganzen Berg neuer Spiele beschert. Erfreulichster Trend: Die 8-Bit-Computer werden immer mehr ausgereizt.

Die letzten Wochen hatten es wahrlich in sich. Seit dem Redaktionsschluß der ersten Ausgabe von Power Play sind wir mit neuen Computerspielen fast erdrückt worden. Die ereignisreichste Software-Saison des Jahres bescherte uns so viele Neuheiten, daß wir nicht alle im Test-Teil dieser Ausgabe unterbringen können. Mangel an echten Hämmern herrscht deshalb aber nicht. Highlight dieses Monats ist der exklusive Test eines lange erwarteten Rollenspiel-Knüllers: »Dungeon Master« zeigt, was man alles aus dem Atari ST herausholen kann.

Fans des Softwarehauses Infocom dürfen sich ebenfalls freuen. Mit »Beyond Zork« und »Border Zone« können wir diesmal gleich zwei neue Programme der Adventure-Spezialisten vorstellen.

Während es auf der einen Seite mehr und mehr Spiele für ST und Amiga gibt und die MS-DOS-PCs mit dem Knüller »Elite« bedacht werden, gibt es immer wieder herausragende 8-Bit-Spiele. Vor allem der C64 wird hervorragend ausgereizt.

Spielautomaten-Umsetzungen wie »Combat School«, »Sidearms« und »Buggy Boy« sind im Angebot dieses Monats reich vertreten. »Gryzor« können wir diesmal leider noch nicht testen, da uns die Umsetzungen nicht zu Redaktionsschluß erreichten. Bis zur nächsten Power Play sollte das Spiel aber endlich fertig sein.

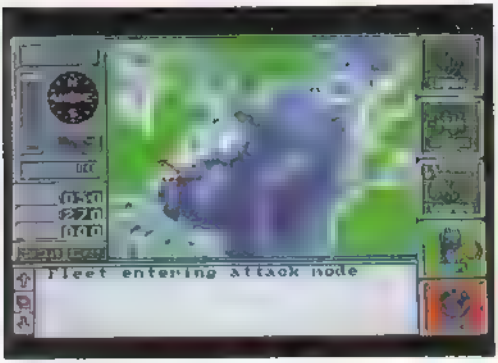
Apropos Gryzor: Ocean hat angekündigt, ein Demo auf jede Combat School-Kassette beziehungsweise Diskette zu packen. Solche netten Zugaben sind ansonsten gerade schwer in Mode. So liefert U.S. Gold die Spielautomaten-Umsetzungen von »720°« und »Out Run« komplett mit einer Musik-Kassette aus. Auf ihr sind Musikstücke der original Spielautomaten enthalten. Um das rechte Arcade-Feeling zu bekommen, schiebt man die Kassette in den Walkman, läßt sich vom Original-Sound bedröhnen und spielt dabei die Computer-Umsetzung.

(hl)

Jagd auf Roter Oktober

Grafik	6	
Sound	3	
Power-Wertung	5.5	

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Argus Press



Unser Foto ist noch von der englischen Version (Amiga)

In seinem Bestseller »Jagd auf Roter Oktober« hat sich Schriftsteller Tom Clancy eine haarsträubende Geschichte einfallen lassen. Die »Roter Oktober« ist das modernste U-Boot der sowjetischen Marine, sehr schnell, mit Nuklearwaffen bestückt und besitzt einen neuartigen Antrieb, der für Verfolger fast unhörbar ist. Die Offiziere des Wunderboots haben freilich nichts Besseres im Sinn, als bei der Jungfernfahrt auszubüchsen. Sie wollen nämlich die UdSSR verlassen und wählen den bequemsten Weg: per U-Boot direkt in die USA.

Im gleichnamigen Spiel zum Buch schlüpfen Sie in die Rolle des sowjetischen Kommandanten Ramius, der der Drahtzieher dieser gewagten Aktion ist. Da Sie als Offizier schweren Landesverrat begehen, haben Sie es zumindest für Ihre Pflicht, sich mit einem ordentlichen Brief bei Ihren Vorgesetzten zu verabschieden. Die Generäle im Kreml sind auch schwer gerührt, daß Sie sich vorher verabschieden und sich nicht erst mit einer Postkarte aus Washington melden. Aus Dank hetzen sie Ihnen alle verfügbaren Kriegsschiffe auf den Hals.

Das Programm wird bei den ST- und Amiga-Versionen mit der Maus gesteuert. Über fünf Icons am rechten Rand ruft man verschiedene Funktionen auf, die wiederum Unterpunkte besitzen. Hinter »Scope« versteckt sich zum Beispiel die gesamte Steuerung des Periskops. Hier wird es ein- und ausgefahren, gedreht, auf Nachtsicht gestellt oder eine optische Hilfe für den Angriff dazugeschaltet.

Das deutsche Handbuch ist übersichtlich und gibt eine gute Einführung in die Bedienung und das Ziel des Spiels. Auch im Programm wurden alle Texte soweit wie möglich übersetzt.

In einem Fenster unter der Seekarte, das die Schnittstelle zwischen Ihnen und der Besatzung ist, werden alle Befehle und Neuigkeiten in Kartext angezeigt. So kann man nachlesen, wann Kurs und Geschwindigkeit geändert wurden und was sonst an Meldungen eintraf. Man fängt nämlich von Zeit zu Zeit Funksprüche auf, die angeben, wo sich der Gegner befindet.

(gn)

Die Grafik ist bei ST und Amiga gut gelungen und gibt einem das Gefühl, wirklich in einem U-Boot zu sitzen. Aus dem Periskop sieht man nicht auf eine spiegelglatte Wasseroberfläche wie bei anderen Simulationen. Das Wasser ist aufgepeitscht und Wellen erschweren die Orientierung. Toll ist die Idee, Schiffe an ihren Geräuschen zu erkennen.

Äußerlich macht das Programm einen guten Eindruck. Beim Spielen wird man aber im wahrsten Sinne des Wortes von der Wirklichkeit eingeholt. Die Wirklichkeit ist selten sonderlich spannend. Daher gibt es in allen guten Simulationen Besonderheiten, um das Spiel aufzupeppen. Bei »Jagd auf Roter Oktober« fehlt das fast völlig. Für das ständige Katz-und-Maus-Spiel mit den feindlichen Verbänden braucht der Spieler eiserne Geduld. Die meiste Zeit ist man am Fliehen und Verstecken. Mir ist das Spiel zu langatmig, da man zu wenig Alternativen in der Handlung hat. Mehr Action wäre nicht so realistisch gewesen, aber angenehmer beim Spielen.

Rampage

Grafik	7	
Sound	4.5	
Power-Wertung	5.5	

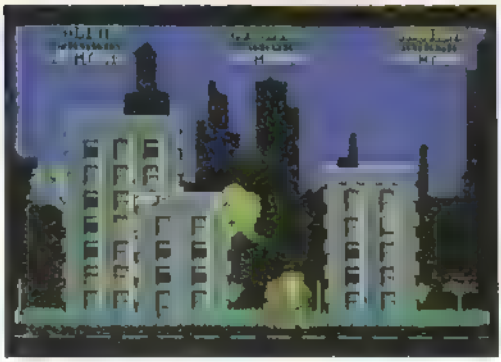
C 64 (Schneider CPC, Spectrum, Atari XL/XE/ST)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Activision

Ralph, Elisabeth (kurz Lizzie) und George wollten nichts weiter, als in der Mittagspause gemütlich einen Hamburger essen. Doch dummerweise bekamen die drei verseuchte Hamburger serviert, deren unangenehme Folgen jetzt die ganze Stadt in Panik stürzen. Die drei haben [illegible] typische Hollywood[illegible]ter verwandelt.

In diesem Spiel geht es nicht darum, die drei Monster so schnell wie möglich aus der Stadt zu schaffen. Denn Sie sind eines der drei Monster und Ihre Aufgabe ist es, alles kaputtzumachen bevor Sie [illegible]eder in einen normalen Menschen verwandeln.

Jeder Level von Rampage besteht aus einer Ansammlung von Häusern. Diese Häuser sollen Sie einreißen, indem Sie an ihnen hochklettern und mit der Monster-Faust möglichst viele Löcher hineinschlagen. Steht kein einziges Haus mehr, kommen Sie in den nächsten der insgesamt 150 Level. In manchen Häusern sind Bonus-Gegenstände versteckt, welche Ihnen mehr Monster-Energie geben.

Während Sie die Stadt dem Erdboden gleichmachen, werden Sie von der Armee verfolgt. Hubschrauber und Scharfschützen machen Jagd auf Sie. Wenn Ihr Monster zu viele Treffer einstecken mußte, verwandelt es sich wieder in einen Menschen zurück. (bs)

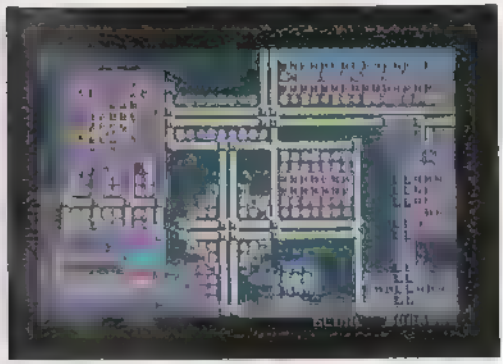


Drei warmherzige Haustiere suchen ein neues Heim (C 64)

Boris: »Witzig, aber kein Superspiel«

Der Rampage-Spielautomat kann auf einen C 64 nicht allzu gut umgesetzt werden, denn er lebt von der tollen Grafik und den beiden unterschiedlichen Feuerknöpfen. Die Grafik ist auf dem C 64 eigentlich ganz gut geworden. Aber da der Joystick nur einen Knopf hat, der zum Springen und Schlagen gleichzeitig dienen muß, wird man durch die schwierige Steuerung oft beim Spielen behindert.

Die Programmierer haben getan, was sie konnten. 3-Spieler-Modus und praktisch alle Automaten-Features sind im Programm zu finden. Aber leider sind Teile des Spielwitzes auf der Strecke geblieben. Während es mir auf dem Automaten unheimlich Spaß gemacht hat, Häuser einzuhauen, ist es auf dem C 64 eher langweilig. Es fehlt die technische Perfektion, die Rampage zum Spitzenspiel machen würde.



Nach den Killertomaten greifen jetzt die Sporen an (C 64)

Anatol: »Mini-Gauntlet«

Grafisch ist Spore unauffällig: kein Scrolling, ein wenig undefinierter Zeichensatz und das war's schon wieder. Zieht man noch die etwas dämliche »Biomasse mutiert und bringt alles und jedermann in Gefahr«-Geschichte ab, so bleiben eine gute Musik und ein nettes Spielprinzip übrig. Es erinnert an den Klassiker »Gauntlet«, allerdings in einer äußerst abgespeckten Version.

Die Steuerung ist knifflig und reagiert nicht immer so, wie man will. Auch der Editor ist nicht umwerfend bedienungsfreundlich. Trotzdem hat mir Spore gefallen. Es ist kein Programm, das man jahrelang spielen kann, aber für eine gepflegte Runde Ballern ist es allemal gut.

Spore

Grafik	3	
Sound	3.5	
Power-Wertung	6	

C 64 (C 16, Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

Seitdem in einem Laboratorium ein Siegel gebrochen ist, verseuchen mutierte Sporen munter das Gelände. Einziges Mittel gegen sie ist ein wirkungsvolles Pestizid. Wenn sich nicht bald jemand auf die Socken macht und die Kanister mit dem Gegenmittel zusammensammelt, wird es kritisch. Peinlicherweise stehen die Kanister im Labor. Es hilft nichts. Sie müssen rein oder die Sporenplage verbreitet sich über die ganze Welt.

Sie sind als kleiner gelber Punkt dargestellt, die Sporen als waberndes Etwas. Um sich verteidigen zu können, haben Sie eine »Sporen-Ex«-Schnellfeuerkanone mitgenommen. Die werden Sie auch dringend brauchen, denn die Sporen stürzen sich wie die Geier auf Sie, sobald Sie einen Raum betreten. Außerdem vermehren sich die Biester in Generatoren, die man aber abschießen kann. Wenn die Sporen in Kontakt mit ihnen kommen, sinkt ihre Lebensenergie rapide. Aber es gibt auch ein paar Extras, um sie sich vom Leibe zu halten.

Wem die mitgelieferten Räume zu langweilig werden, kann sich mit einem Editor eigene bauen. Bis zu 20 Räume lassen sich frei gestalten, auf Kassette oder Diskette speichern – und dann verseuchen. (al)

Star Wars

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	8	
Sound	6 5	
Power-Wertung	7	

Darth Vader und seine imperialen Truppen müssen gestoppt werden. Vernichten Sie den Todesstern!

Die alles entscheidende Schlacht zwischen der Rebellion und den imperialen Truppen steht bevor. Der Todesstern hat Kurs auf den Rebellen-Mond Yavin genommen und wird in wenigen Minuten nahe genug sein, um Yavin zu vernichten. Doch die Rebellen haben eine schwache Stelle des Todessterns gefunden. Wenn ein einzelner kleiner Jäger sich an einen bestimmten Schacht heranmanövriert und dort einen gezielten Schuß in ein Lüftungssystem abgeben kann, wird der Kernreaktor durchschmelzen und der gesamte Todesstern vernichtet.

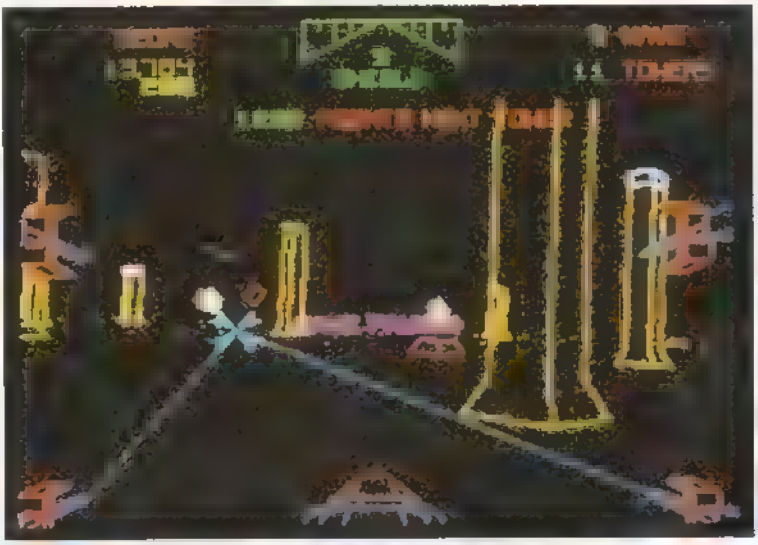
Der Angriff erfolgt in drei Phasen. In der ersten rasen Sie durch den Weltraum auf den Todesstern zu. In der Schwärze des Alls warten schon die imperialen Raumschiffe, um Sie am Erreichen des Ziels zu hindern. Am Todesstern angekommen, steuern Sie Ihr Raumschiff über die Oberfläche und wehren Angriffe von Laser-Türmen ab. Schließlich geht es in den Kanal, eine Schlucht im Todesstern, an deren Ende der Lüftungsschacht liegt. Der Kanal ist voll von Hindernissen und Laser-Geschossen, denen man slalomartig ausweichen muß. Am Ende des Kanals muß der Schuß in den Lüftungsschacht genau sitzen, sonst müssen Sie nochmal durch den ganzen Kanal durch.

Zu Beginn hat Ihr Raumschiff einen Schutzschild, der insgesamt neun Treffer abhalten kann. Sollte das Schiff danach getroffen werden oder mit einem Hindernis kollidieren, ist das Spiel für Sie zu Ende.

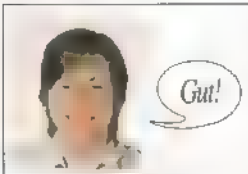
Sollten Sie den Todesstern vernichtet haben, kommt die schreckliche Wahrheit ans Sternenlicht: Das Imperium hat noch einen weiteren, noch besser bewachten Todesstern in der Nähe stationiert. Ihre Mission ist noch nicht zu Ende.

Die getestete ST-Version funktioniert nicht mit dem Monochrom-Monitor und arbeitet sowohl mit Maus wie auch mit Joystick. (bs)

Erste Phase: Der Todesstern wird gut bewacht (Atari ST)



Zweite Phase: Slalom durch die Laser-Türme und dann rein in den Kanal (Atari ST)



»Hier Rot Fünf. Ich fliege das Ziel an.« »Möge die Macht mit dir sein, Boris.« Ich sah den Film sechsmal im Kino, an den Wänden meiner Wohnung hängen einige Star-Wars-Poster, und die Star-Wars-Automaten in meiner Umgebung sind schon mit vielen Markstücken von mir gefüttert worden. Und mit all dieser Erfahrung muß ich sagen: die ST-Version ist eine beinahe perfekte Umsetzung.

Die Vektor-Grafik ist schnell, die Titelmusik für den ST recht gut, die digitalisierte Sprache aus dem Film (»Use the Force, Luke«) schafft viel Atmosphäre.

Zugegeben, Star Wars ist nicht das intelligenteste aller Computer-Spiele. Aber es macht mir auf dem ST einfach einen Heidenspaß.

Jetzt muß ich wegen Star Wars endlich nicht mehr in die Spielhalle rennen. Die ST-Version ist fast so fix wie der Automat selbst, wenn sich drei Tie-Fighters und ein paar Schüsse am Schirm tummeln, bleibt die 3D-Vektor-Grafik flüssig. Lediglich in der zweiten Szene mit den Laser-Türmen wird die Grafik etwas langsamer. Ein dickes Lob geht an Jürgen Friedrich, den Programmierer der ST-Version.

Ganz knapp bevor dieser Artikel in Druck ging, traf noch die C64-Version von Star Wars bei uns ein. Diese Umsetzung bringt mich nicht zum Jubeln. Die Grafik ist viel zu langsam und ruckt unaufhörlich. Wenn auf dem ST Luke Skywalker unterwegs ist, dann bekriegen sich auf dem C64 die galaktischen Opas.

FIRETRAP
Es wird heiß! Flammen züngeln aus den Fenstern, brennende Ziegel fallen vom Dach, Rauchschwaden behindern die Sicht, Glassplitter prasseln nieder... Seien Sie ein Held! Lassen Sie sich nicht beirren und retten Sie was noch zu retten ist. Bringen Sie die Menschen in Sicherheit, die im Feuer eingeschlossen sind!
Alles was Sie haben sind Wasserwerfer, ein Paar starke Hände und Ihre Geschicklichkeit.
Beeilen Sie sich bevor alles in Schutt und Asche versinkt. Und dennoch – VORSICHT! – der Sturz auf die Straße ist tief!
ERHÄLTLICH FÜR COMMODORE 64/128 CASSETTE UND DISKETTE, SCHNEIDER CPC CASSETTE UND DISKETTE.
Activision Deutschland GmbH Postfach 76 06 80 2000 Hamburg 76
Exclusiv Distributor Karasoft Vertrieb Österreich Karasoft Vertrieb Schweiz Thali AG
DATA EAST
TM & © 1986 DATA EAST USA INC Alle Rechte vorbehalten Electric Dreams Software Authorised User

Sidearms

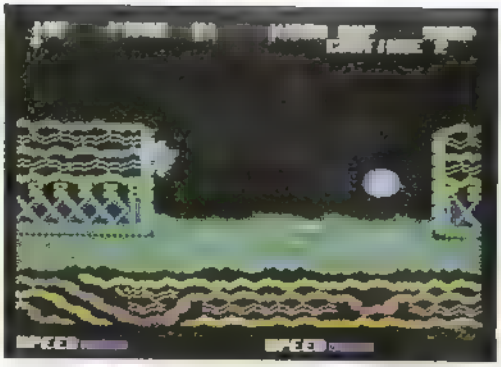
Grafik	4.5	
Sound	3	
Power Wertung	4.5	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Go!

Mit einem Weltraum-Ballerspiel kann man eigentlich keinen Joystick mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Der kluge Programmierer fügt deshalb gerne ein paar Extra-Waffen dazu, um das Geschehen etwas aufzulockern. Und da diese Idee mittlerweile auch schon ein alter Hut ist, hat man bei »Sidearms« außerdem einen Zwei-Spieler-Modus eingeführt. Zwei Weltraumkämpfer können gleichzeitig balla rn und sich die Extras gegenseitig vor der Nase wegschnappen.

Sidearms ist die Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Spielautomaten. Zu Beginn kann man eins von drei Schwierigkeitsstufen wählen, bevor man sich in den ersten von acht Levels stürzt. Jede Spielstufe muß einzeln nachgeladen werden, was bei der Kassetten-Version den Spielfluß spürbar hemmt.

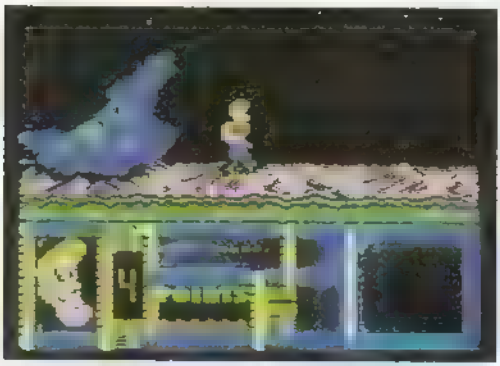
Raumschiffe in allen mögl chen Formen und Farben schwirren im »Nemesis«-Stil auf unsere Astronauten zu. Einige Gegner hinterlassen ein flackerndes Symbol, nachdem sie abgeschossen wurden. Sammelt man es auf, wird die eigene Spielfigur schneller. Durch mehrmaligen Beschuß verwandelt sich der Flackermann in eine Extra-Waffe. Wer auf mehr Tempo verzichtet, darf sich eine neue Kanone herauspicken. Zwischen den Waffentypen kann man während des Spiels mit den SHIFT-Tasten wechseln. (hl)



Eine Energiekugel lauert am Ende eines jeden Levels (C64)

Heinrich: »Technisch eher trist«

Ein paar nette Ideen hat Sidearms schon, um Action-Fans das Ballern zu versüßen. Zwei Spieler gleichzeitig, freie Wahl zwischen verschiedenen Extras, aber technisch ist die C64-Version wenig befriedigend. Merkwürdig, daß die acht Level nicht auf einmal in den Speicher passen (bei der Nemesis-Umsetzung hat das wunderbar geklappt). Grafik und Sound sind eher kläglich im Vergleich zu vielen furiosen Action-Spielen mit denen C64-Besitzer zuletzt bedacht wurden. Ein interessantes Spielprinzip wird hier ohne Wert verkauft. Da die Grafik gerade bei diesem Genre viel zum Spielspaß beiträgt, ist das Programm unterm Strich etwas enttäuschend.



Freddy nach der Notlandung und fern der Heimat (CPC)

Heinrich: »Freddy Fatale«

Ein Schulterklopfen für die nette Hintergrundstory, aber ein Fußtritt für das Spielprinzip. Freddy Hardest ist wirklich die [illegible] der ausgelaugten Spieldee kommt rasch Langeweile auf.

Auf dem Schneider CPC sieht das Programm zumindest noch gut aus (sehr farbenfrohe [illegible] die C64-Version [illegible] etwas schneller, aber bei weitem [illegible] und schon gezeich net. Bei beiden Versionen beschränkt sich der Sound auf magere Effekte und ein wenig aufregendes Titelmusik-Gedudel.

Leider haben sich die Programmierer nicht mal die Mühe gemacht, an eine High-Score-Liste zu denken. Wo soll da angesichts des schlafmützigen Spielprinzips die Motivation herkommen? Sorry Jungs, aber der leschte Freddy ist sein Geld leider nicht wert.

Freddy Hardest

Grafik	7	
Sound	3	
Power-Wertung	8	

Schneider CPC (C64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Freddy Hardest, der berühmteste Playboy jenseits des Andromeda-Nebels, fliegt nach einer wilden Party in Richtung Heimatplanet. Doch leider – Hicks! – steht er noch unter dem Einfluß diverser alkoholischer Getränke und hat Schwierigkeiten, seine Untertasse zu steuern. Freddys Raumschiff rammt einen Meteoriten, und unser Held muß auf einem Mond des Planeten Ternat notlanden. Diese heikle Ausgangssituation erwartet den Spieler bei »Freddy Hardest«, das aus zwei Teilen besteht. Zunächst muß man sich zur Alien-Basis vorkämpfen. Dann wird der zweite Teil nachgeladen, in dem Freddy sich an diversen Computer-Terminals einen Code besorgen muß. Schafft er es, ist das Spiel beendet und Freddy Hardest kann sich wieder Wein, Weib und Gesang widmen.

Auf der Mondoberfläche kreuzen bereits zahlreiche ulkige Gegner auf. Freddy kann sich durch einen Schuß aus der Laserknarre wehren oder auch einen Tritt wagen. Abgründe müssen übersprungen werden, und im zweiten Teil kommen Tunnel und Aufzüge dazu. Trotz der kauzigen Story bietet das Spiel also altbewährte Action-Hausmannskost ohne nennenswerte spielerische Neuerungen. Der zweite Teil geht etwas mehr in Richtung Action-Adventure.

(hl)

Demon Stalkers

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

100 Stockwerke tief ist das Verlies des schrecklichen Calvrak. Wer kann das unterste Stockwerk erreichen und Calvrak vernichten?

Grafik	3,5
Sound	3
Power-Wertung	6,5

Tod und Verderben bedrohen das Königreich. Denn [illegible] Reinigungs-Arbeiten [illegible] Dungeon wurde der gräßliche Calvrak aus [illegible] jahrhundertelangen Schlaf aufgeweckt. Bevor sich der Arme darüber so sehr aufregt, daß er die halbe Welt vernichtet, soll ein echter Held zu Calvrak hinuntergehen und [illegible] zur ewigen Ruhe verhelfen – auch wenn er das gar nicht so recht will und besagtem Held seine Monster entgegenhetzt.

»Demon Stalkers« ist ein »Gauntlet«-Ableger mit einigen interessanten Eigenschaften. Zum einen müssen die Spieler [illegible] viele Punkte erkämpfen, um in die High-Score-Liste [illegible] Punkte gibt es für das Sammeln von Schätzen [illegible] das Vernichten der Monster. Außerdem muß man in vielen Stockwerken bestimmte Aufgaben erfüllen (etwa finde [illegible] Amulette, vernichte alle Monster) bevor man ein Stockwerk tiefer gehen kann. Die [illegible] die nach unten führen, gehen natürlich auch wieder nach oben. Sie können also in schon durch aufene Level [illegible].

Im Dungeon laufen fünf verschiedene Monster-Typen herum, außerdem gibt es von jedem Typ verschieden starke Versionen, die an der Farbe unterschieden werden können. Amulette und Zaubertränke gewähren den Spielfiguren für kurze Zeit spezielle Fähigkeiten. Herumliegende Schriftrollen verraten beim Durchlesen wichtige Informationen über den Lösungsweg. Manchmal stellt das Programm auch Quizfragen. Bei richtiger Antwort gibt's Zusatzpunkte.

Der Spielstand kann jederzeit auf Diskette gespeichert werden. Außerdem ist ein umfangreiches Construction Set im Programm eingebaut, mit dem Sie jeden Level beliebig verändern, umbauen und neugestalten können. (bs)

Im Construction Set von »Demon Stalkers« baut man sein eigenes Verlies (C 64)

Schon auf dem ersten Stockwerk greifen Ratten an (C 64)

[illegible] stößt Demon Stalkers [illegible] gerade [illegible] Aber spielerisch ist Demon Stalkers gar [illegible] Hinsicht ist es intelligenter als Gauntlet. Der Schwerpunkt wurde nicht auf Action, sondern auf Puzzles gelegt. Besonders toll ist die Idee, daß man manchmal wieder nach oben klettern muß, bevor man weiter runter kann.

Obwohl es nur fünf verschiedene Monster gibt, ist doch für Abwechslung gesorgt. Jedes Monster hat andere Eigenschaften. Ratten beispielsweise greifen nur im Rudel an, wenn sie alleine sind, laufen sie vor dem Spieler weg. Die Derwische fügen Ihnen nicht nur Schaden zu, sondern klauen auch Zaubersprüche und Gegenstände. Die Snappers tun Ihnen überhaupt nichts und schlafen friedlich – bis Sie auf einen schießen.

Fazit: Spielerisch viele Ideen, technisch teilweise am Rande des Erträglichen. Eine etwas unglückliche Kombination.

Demon Stalkers spielt sich wirklich ganz anders als Gauntlet. Statt »Schwing die Axt und hau alles kurz und klein« lautet das Motto »Erforsche die Gegend«. So findet man auf den meisten Levels Schriftrollen, die kleine Hilfen und Tips (in Englisch) enthalten. Mit dem sehr guten Editor kann man komplexe Levels selber gestalten. Aufgrund der vielen spielerischen Details muß aber einiges an Zeit und Fantasie investiert werden, um gute Resultate zu erhalten.

Demon Stalkers spielt sich recht gut, aber auf Dauer halte ich die Motivation für durchschnittlich. Und die Grafik hätte wirklich nicht so schauderhaft ausfallen müssen.

Jackal

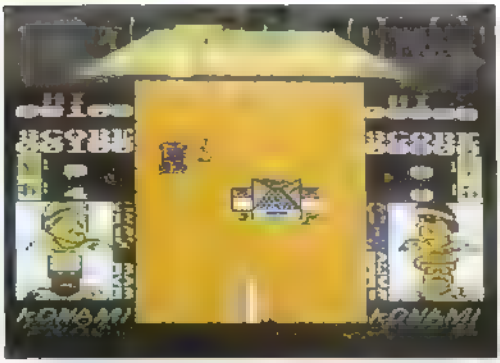
Grafik	15
Sound	3
Power-Wertung	1

Schon der CPC (C64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Konami

Feinde gibt es immer und überall (vor allem in Computerspielen). Diesmal haben die namenlosen Gegner einen militärischen Überraschungsangriff gestartet und eine Handvoll Soldaten unserer Armee (das sind natürlich die Guten) gefangengenommen. Wer wagt sich hinter die feindlichen Linien? Wer nimmt es mit Panzern und Hubschraubern auf? Vier kernige Soldaten melden sich freiwillig zur Operation »Jackal« um ihre Kollegen zu befreien.

Für das heikle Unternehmen wird ein Jeep verwendet, den der Spieler über den Bildschirm steuert. Es handelt sich um ein Spezial-Modell mit eingebautem Maschinengewehr. Gebäude sollte man aufschießen, da sich hier gefangene Soldaten oder Raketen verbergen können. Mit letzteren wächst die Schußkraft des Wagens.

Die Gegner denken allerdings nicht daran, die Angelegenheit mit einer gewissen Lässigkeit zu betrachten und gelangweilt zuzusehen, wie Sie sich die Soldaten mopsen. Verschiedene Einheiten werden Ihnen entgegengeschickt: bewaffnete Soldaten gehören hier noch zu den harmloseren Kalibern. Fünf Bildschirmleben hat man insgesamt zur Verfügung. Um möglichst viele Kumpels aus der Gefangenschaft zu befreien. Da die Gegner sehr schnell im Zurückschießen sind, ist das nicht gerade sonderlich einfach. (hl)



Das war wohl nichts, meine Herren: Einschlaf-Action bei Jackal (CPC)

Heinrich: »Ein gründlicher Fehlschuß«

Als Spielautomat mag Jackal ja einen gewissen Unterhaltungswert haben, doch die CPC-Umsetzung ist restlos mißlungen. Das mäßig intelligente Spielprinzip wurde technisch stümperhaft realisiert. Der Bildschirm ist dermaßen winzig, daß man Angreifer oft erst dann erkennt, wenn deren Schuß den eigenen Jeep bereits angeschmort hat. Das Scrolling ist zudem keine Ruhmesstat und zeichnerisch ist die Grafik schlichtweg grausig. Daß es auf dem CPC wesentlich besser geht, zeigt die hervorragende »Renegade«-Adaption.

Selbst hartgesottene Action-fans kann ich vor Jackal nur warnen. Das Programm sieht schlecht aus, spielt sich noch schlechter und sorgte bei mir nur für Frust. Prädikat: eben nicht.

Hab' Sonne im Herzen und Rocker im Rücken (C64)

Heinrich: »Renn-Action mit Leerlauf«

Der TÜV scheint im 23. Jahrhundert eine recht großzügige Einstellung zu haben: Ein Motorrad, das Raketen spuckt, verkürzt die Wartezeit in einem Stau bestimmt erheblich.

Für einen Kurzweil ist auch Mean Streak geeignet, die langfristige Motivation hält sich bei mir aber in Grenzen. Das Spiel ist ein wenig zu frustrierend. Trotz Radarwarnung hat man leicht zwei Computergegner im Rücken, und wenn die erst mal das Feuer eröffnen, hilft selbst noch Beten. Nach jedem Abschuß muß man die Strecke überwiegend wieder ganz von vorne beginnen. Schnorch! Und die Grafik holt nicht gerade das letzte aus dem C64 heraus. Unterm Strich also kein Jubelspiel, sondern eine durchschnittliche Motorrad-Ballerei.

Mean Streak

Grafik	5
Sound	7
Power-Wertung	4.5

C64 (Amiga, Atari ST)
29 Mark (Kassette) 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Mirrorsoft

Der Menschheit des 23. Jahrhunderts geht es blendend. Alle Erdenbürger sitzen friedlich in ihren Wohnungen und freuen sich über die schöne neue Welt. Bei so viel Harmonie gibt es natürlich ein paar wackere Burschen, die mit dieser braven Zivilisation nichts zu tun haben wollen. Die wilden Jungs haben sich ein paar alte Motorräder besorgt und fahren damit auf einer stillgelegten Autobahn wie die Rennen um Leben und Tod. Das ist das Szenario bei »Mean Streak«, einer Mischung aus Action- und Rennspiel.

Das Motorrad, das Sie hier steuern, kann während der Fahrt springen, mit einem Maschinengewehr oder gar einer Rakete schießen und sogar Ölflachen hinter sich lassen, damit die Mitspieler ganz schön ins Schleudern kommen. Während der Fahrt sollte man aber nicht auf alles schießen, was sich auf der Strecke tummelt. Munition, Sprit und Öl müssen aufgesammelt werden, um die Vorräte zu ergänzen.

Je nachdem, ob zwei Spieler gleichzeitig oder ein Spieler alleine an den Start geht, gibt es einen anderen Spielmodus. Im Kampf zu zweit gibt es eine einfache Regel: Der Spieler, der als erster vom Konkurrenten in einen Unfall getrieben oder abgeschossen wird, verliert. Spielen Sie alleine, haben Sie fünf Leben und diverse Computerfahrer, die Ihnen das Leben schwer machen. (hl)

ZWEI BRANDNEUE
SPORT-SIMULATIONEN VON EPYX

Trantor –

The last Stormtrooper

Grafik	9	
Sound	7	
Power-Wertung	7	

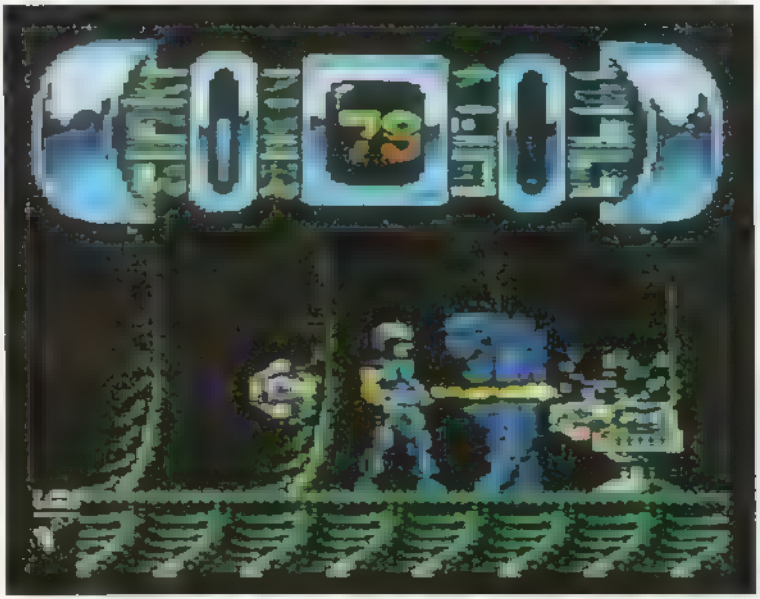
Schneider CPC (Atari ST, C64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Go!

Jetzt geht's rund: Galakto-Kämpfer Trantor hat seinen Flammenwerfer schon vorgewärmt.

Harte We traumhelden haben es mitunter ganz schön schwer Betrogen und im Stich gelassen von seinem e genen Volk muß Trantor auf einem fremden Planeten notlanden Unser He d kommt heil an, doch die Verräter wollen ihm den Rest geben. Eine dreifache Superduper-Bombe wurde entschärft, d e n 90 Sekunden den ganzen Planeten samt Trantor zerfetzen wird Es gibt nur einen Weg, die Bombe zu entschärfen: Trantor muß zunächst an acht Computer-Terminals acht Buchstaben abholen Sobald er alle Buchstaben erfahren hat muß er aus ihnen ein Code-Wort zusammenpuzzeln und damit das Hauptterminal füttern

Auf der Suche nach den Computer-Terminals trabt Trantor durch unterirdische Gänge, wobei ihm dauernd die liebe Zeit davonläuft Das wäre für einen kühnen Recken von seinem Schlag kein größeres Problem doch die Bewohner des Planeten sollte man auch nicht vergessen. Es sind verschiedene Alien-Typen, die alle ihre eigenen Bewegungsmuster haben und deren Berührung Trantor Lebensenergie kostet Wie gut, daß unser Held seinen Lieblings-Flammenwerfer dabei hat Durch Feuerknopfdruck speit das gute Stück eine Feuersalve und röstet alle Gegner, die von ihr erfaßt werden

Neben den Terminals sollte man Türen beachten, hinter denen sich wertvolle Extras verbergen Je nachdem, welches Extra per Zufall ausgewählt wurde, bekommt Trantor zum Beispiel seine Lebensenergie aufgefrischt, einen Schutzschild spendiert oder die Zeit wird wieder zurückgesetzt (hi)



Trantor fackelt nicht lange, wenn ihm ein ausgewachsenes Monster begegnet (CPC)

Das Raumschiff unseres Helden ist gelandet (CPC)

Hier können sich die Action-Fans unter den CPC-Besitzern kräftig die Hände reiben. Trantor ist grafisch ein Gedicht alleine die farbenprächtigen Salven, die der Flammenwerfer spuckt, sind eine Augenweide

Trotz Extras und Codewort-Hatz ist das Spielprinzip nicht das allerintelligenteste. Wenn man einmal das Spiel gelöst hat, dürfte die Motivation absacken da keine Punkte vergeben werden (von einer High Score-Liste kann man nur träumen

Wer ein geradlinig gestricktes technisch gutes Action-Spiel sucht (und nicht mehr oder weniger), liegt bei Trantor genau richtig

Uff! Ein Riesen-Sprite läuft fließend animiert über den Bildschirm farbenfrohe Monster greifen aus allen Richtungen an und recht flott gescrollt wird auch noch, Trantor holt wohl technisch so ziemlich alles raus, was im Schneider CPC drinsteckt Ich sehe richtig vor mir, wie der Prozessor dampft

Action-Freunde werden eine Punkte-Anzeige vermissen denn der Erfolg wird nur in Prozenten gemessen. Es nutzt also nichts, möglichst alles mit dem Flammenwerfer anzubraten Mir macht Trantor auf jeden Fall eine Menge Spaß, es ist eines der technisch besten Action-Spiele für den Schneider

Cosmic Causeway

(Trailblazer II)

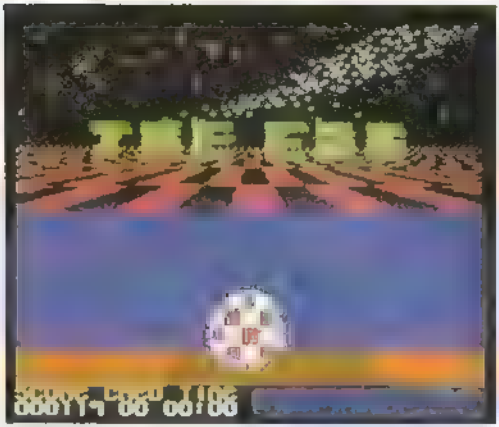
Grafik	5.5	
Sound	5	
Power-Wertung	7	

C64
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Ein schneller Amiga-Ball rollt mit einer affenartigen Geschwindigkeit auf einer kosmischen Schnellstraße. Er macht das nicht etwa zum Vergnügen, denn er muß in einer bestimmten Zeit einen langen Weg zurücklegen. Die Felder, auf die der Ball rollt sind voller Gefahren: Manche bremsen ihn ab, schubsen ihn zurück oder lassen ihn zu den unpassendsten Zeiten in die Höhe springen. Hin und wieder fehlt ein Stück des Bodenbelages und hinterläßt ein häßliches Loch, in das man fallen kann. Aber man kann die Hindernisse überspringen oder ihnen ausweichen, wenn man ein gutes Timing hat.

Konnte man bei Vorgänger »Trailblazer« nicht über die Begrenzung hinausfahren, so darf man jetzt beim Nachfolger »Cosmic Causeway« nach links oder nach rechts ausscheren. Das sollte man auch, denn es kommen viele unangenehme Sprites und sogar Mauern auf den Spieler zu. Kollidieren beide, so wird der Ball aus der Bahn geschleudert und verliert wertvolle Zeit.

Irgendwann flitzt der Ball im Spiel auf eine Scheibe zu. Wenn man sie aufsammelt, bekommt man Punkte, für die man sich im nächsten Abschnitt feine Extras zulegen kann: vom Supersprung bis zum Schutzschild. (al)

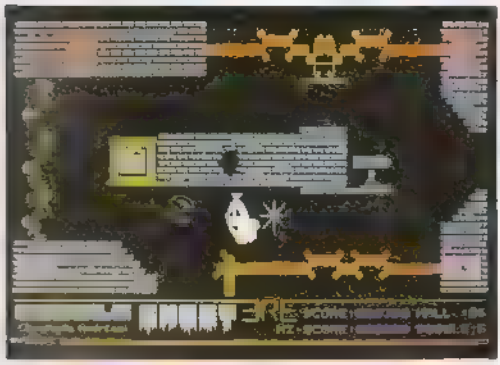


Ein schmerzliches Ende nach einem rasanten Spiel (C64)

Anatol: »Rasant und spritzig«

Der Trailblazer-Nachfolger ist sauber programmiert, spielt sich gut und präsentiert neue Ideen. Durch die Extras bekommt das Spiel eine strategische Note, ohne langatmig zu werden. Und es ist verflucht schnell. Wenn man durch die Gegend saust und der Rasterinterrupt flackert, bekommt man einen richtigen kleinen Geschwindigkeitsrausch.

Das Spiel ist keine leichte Kost, aber wenn man die Strecken kennt, kommt man ziemlich weit. Bis man sich eingespielt hat, kann es aber diverse Frusterlebnisse geben, besonders bei den heimtückischen (lila Feldern). Leider gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich gegenseitig den Ball wegschubsen kann.



Seifenblase mit Seele, eine gefährliche Fracht (Atari ST)

Boris: »Nicht geistreich, aber nett«

»Bubble Ghost« ist ein seltsames Spiel. Die Idee ist einfach, aber faszinierend. Die Grafik hat mich zuerst enttäuscht. Aber nach einiger Zeit [illegible] Bubble Ghost. Spaß. Die Aufgabe ist nicht einfach, aber zu schaffen. Bei einem Durchgang kommt man etwas weiter. Da es laut Hersteller 40 verschiedene Räume gibt, dürften auch die besten Spieler ein gute Zeit brauchen, um das Ende zu erreichen.

Die Grafik ist auf dem Atari ST nichts Besonderes. Der Geist und die Blase sind ganz nett animiert, der Hintergrund ist aber ziemlich karg. Ein kleiner Gag am Rande: In manchen Zimmern hängen Mini-Bilder, die an besondere ST-Spiele erinnern. »Mercenary« und »The Pawn« sind eindeutig zu erkennen.

Bubble Ghost ist ein nicht zu kompliziertes Spiel, das man zwischendurch gerne mal lädt, auf Dauer fesselt es aber nicht.

Bubble Ghost

Grafik	4	
Sound	3.5	
Power-Wertung	5.5	

Atari ST
59 Mark (Diskette) ★ Ere Informatique

Es war einmal ein Geist. Nicht ein böser Geist, der nachts immer mit Ketten rasselt, sondern ein lieber Geist, der Menschen gegenüber kaum in Erscheinung tritt. Doch das Leben im Computerspiel-Geschäft ist hart und wo immer es einen besonders guten Charakter gibt, darf auch ein Bösewicht nicht fehlen. Dieser unbekannte Unhold schnappt sich die Seele des Geistes und sperrt sie in eine große Seifenblase ein. Damit unser Geist seine Seele zurückbekommt, muß er sie in das letzte Zimmer eines riesigen Schlosses befördern.

Die vielen Zimmer des Schlosses werden auf dem Bildschirm dargestellt. Jedes Zimmer ist genauso groß wie der Bildschirm, so daß nicht gescrollt werden muß. Der Geist kann durch alle Gegenstände und Wände der Zimmer hindurchgehen, die Blase verhält sich jedoch wie eine gewöhnliche Seifenblase. Eine Berührung mit einem spitzen Gegenstand, und sie platzt. Das darf dem lieben Geist nur sechsmal passieren, danach ist seine Seele für immer verloren.

Der Geist kann die Seifen-Blasa nicht berühren. Allerdings kann er sie mit seinem Geister-Atem durch den Raum pusten. Ihre Aufgabe ist es, den Geist und damit auch die Blase durch das Schloß zu führen. Gesteuert wird das Spiel in der ST-Version mit der Maus und der Tastatur. (bs)

Buggy Boy

Grafik	8
Sound	4.5
Power-Wertung	8.8

C64 (Spectrum, Schneider CPC, Atari ST)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Eine rauhe Fahrt über Stock und Stein – diesen Ausdruck sollte man wörtlich nehmen, wenn man den Spielhallen-Hit »Buggy Boy« spielt.

Buggy Boy ist ein Buggy-Cross-Rennen gegen die Zeit. Jede Rennstrecke ist in fünf Etappen unterteilt und Sie müssen jeden Abschnitt durchfahren haben, bevor das gestellte Zeitlimit abgelaufen ist. Die übriggebliebene Zeit wird Ihnen bei der nächsten Etappe angerechnet.

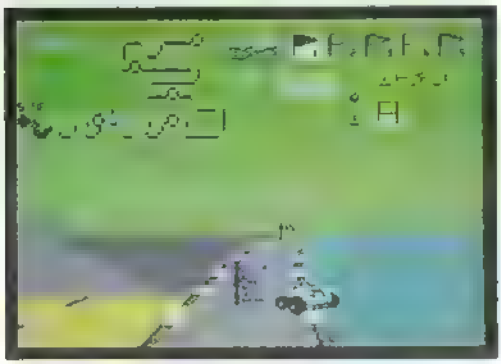
Natürlich bietet die kurvenreiche Strecke auch einige Hindernisse. Am Straßenrand sind oft Bäume, Laternen oder Felsbrocken zu finden. Eine Kollision mit diesen Objekten läßt Ihren Buggy überschlagen, Ihnen passiert dabei zwar nichts, aber es dauert einige Sekunden, bis Sie den Buggy wieder aufgerichtet haben und weiterfahren können. Manchmal ist auch die Fahrbahn selber durch Hindernisse blockiert.

Oft liegen auch kleinere Gegenstände auf der Fahrbahn wie beispielsweise Steine oder heruntergefallene Äste. Fahren Sie über diese, springt Ihr Buggy meterhoch in die Luft. Streift er einen kleineren Gegenstand, fährt der Buggy schräg auf zwei Rädern und kann sich so auch durch enge Spalten schlängeln.

Punkte werden für jeden zurückgelegten Meter der Strecke vergeben. Bonus-Punkte sammeln Sie durch Kollisionen mit aufgestellten Punkte-Fähnchen. Durchfahren von speziellen Punkte-Toren oder Kicken von Fußbällen. Die abwechslungsreiche Rennstrecke führt nicht nur durch flache, öde Landschaft. Sie durchfahren dunkle Tunnels und Schluchten, überqueren schmale Brücken oder rasen über schräggestellte Rampen.

Es gibt insgesamt fünf unterschiedliche Rennstrecken. Für jede Strecke wird eine eigene High-Score-Liste geführt, die in der getesteten Commodore-Version leider nicht gespeichert wird. (bs)

Bei »Buggy Boy« fahren Sie auf einer Cross-Strecke gegen die Zeit (C64)



Die Rampe am linken Bildschirmrand ist befahrbar (C64)

Die Grafik von Buggy Boy sieht manchmal recht klobig aus, konnte aber aus Speicherplatz-Gründen nicht detaillierter gestaltet werden. Außerdem fällt dies bei der schnellen Fahrt auch gar nicht auf. Der Sound ist etwas schwach. Kaum Musik und ein brummiges Motoren-Geräusch. Mehr hat der Automat aber auch nicht zu bieten.

Das Fahrgefühl von Buggy Boy ist sehr gut, da die Joystick-Steuerung sehr intelligent programmiert wurde. In den Kurven hält der Buggy automatisch die Spur. Sie müssen nur um Hindernisse herumlenken.

Wenigstens einen Tag habe ich Buggy Boy immer wieder gespielt. Es ist der stand. Reiz da, besser und besser zu werden und die Tücken der einzelnen Strecken auswendig zu lernen.

In der letzten Ausgabe versetzte Nebulus, ein Spiel mit einem irren 3D-Drehelfekt, unsere Redaktion in Entzücken. Buggy Boy ist auf dem C64 eine ähnliche Meisterleistung. Noch nie habe ich bei einem Rennspiel auf diesem Computer einen derart sauberen 3D-Effekt erlebt. Auch bei hohem Tempo sieht man die Hindernisse rechtzeitig auf sich zukommen. Das Geschick des Spielers allein entscheidet über seine Leistung.

Andere Rennspiele wie »Super Cycle« oder »Enduro Racer« kann man jetzt ruhigen Gewissens vergessen. Buggy Boy schlägt diese Konkurrenz um Längen.

KORONA SOFT

Hotline
0 52 41 / 2 66 36

JETZT LIEFERBAR

STAR TRECK für Atari ST	59.-

Amiga	Disk
FUSSBALL MANAGER	69.-
GUIDE OF THIEVES	69.-
STARGLIDER	69.-

Atari ST	Disk
ARKANOID	43.-
HELLOWOON	61.-
KNIGHT ORC	53.-
VERMEER	69.-

Atari XL	Kass Disk
AIRLINE	33.- / 53.-
GUIDE OF THIEVES	—.- / 53.-
THOMAHAWK	33.- / 43.-
WINTER OLYMPICS	29. / 33.-

Commodore C-16	Kass
EUROPEAN GAME	29.
INTERN. KARATE	29.
PAPERBOY	25
WAY OF THE TIGER	25.-
WINTER OLYMPICS	29.-

COMMODORE 64	Kass Disk
AIRLINE	33. / 53.
ARCHON II	25. / 40.
ARKANOID	29. / 33.
BANGKOG KNIGHTS	/ 43.
BARD'S TALE	40
BARD'S TALE II	69
DEFENDER OF THE CROWN	— / 43.-
ENDURO RACER	33.- / 49.-
GOLF CONSTR. SET	/ 40.-
GUIDE OF THIEVES	53
HERZ VON AFRIKA	—.- / 40.-
LAST NINJA	33.- / 43.-
MANIAC MANSION	—.- / 43.-
NEMESIS	29.- / 33.-
NEWSROOM	—.- / 69.-
REISENDE IM WIND	53.- 69.-
REISENDE IM WIND II	33.- / 53.-
RENEGADE	29.- / 33.-
ROBOT RASCALS	40.
SENTINEL	29.- / 40.
SEVEN CITIES OF GOLD	40
SUMMER GAMES	20
SUMMER GAMES II	33. / 40.-
SUPER SPRINT	29.- / 43.-
SUPER HANC ON	29 / 43.
TWIN TORNADO	33. / 33.
VERMEER	33. / 53.
WESTERN GAMES	29. / 39.
WINTER GAMES	33. / 40.

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari, XL, ST und Commodore

IBM	Disk
DEFENDER OF THE CROWN	69.-
EGO TESTS	61.-
SUP BATTLE	61.-
TRIVIAL PERSUIT	53.-

Schneider CPC	Kass / Disk
ACADEMY	29.- / 43.-
ASPHALT	29.- / 43.-
CHOLO	43.- / 53.-
ENDURO RACER	33.- / 53.-
HIGH FRONTIER	33.- / 43.-
REISENDE IM WIND	61.- / 79.-
STARFOX	29.- / 43.
TAI PAN	29. / 33.

Sega	
OUT RUN	69
ENDURO RACER	59
SPACE HARRIER	69
GREAT VOLLEYBALL	59
SUPER TENNIS	49

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten
Inland NN + 5.- DM oder Scheck + 5.- DM
Ausland nur Scheck/Bar Überweisung + DM 8.-
Ab 100.- DM Versandkosten frei

Hiermit bestelle ich folgende Spiele

Name:
Straße
PLZ/O
Telefon
Alter
Computersystem

Disk Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT

Test Drive

Tempolimit? Nein danke; mit Bleifuß und PS-Power geht man bei »Test Drive« auf Punktejagd.

Amiga, C64 (Atari ST)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Wollten Sie schon immer mal am Steuer eines unbezahlbaren Traumwagens sitzen? Ob Lamborghini Countach oder Porsche 911 Turbo, fünf Wagen dieser Klasse stehen zu Ihrer freien Verfügung bereit – vorausgesetzt, man hat den richtigen Computer und »Test Drive«, eine neue Renn-Simulation.

Zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich einen der fünf Sportwagen aussuchen. Wenn die Wahl getroffen ist, kann es losgehen.

Vom Cockpit aus sieht man die Straße in farbiger 3D-Grafik auf sich zukommen. Die kurvige und hügelige Testfahrt findet ausschließlich auf einer Gebirgsstraße statt. Wenn vier Tankstellen passiert wurden, ist die Fahrt zu Ende. Je schneller man die Kilometer zwischen den Stops zurücklegt, desto mehr Punkte werden gutgeschrieben. Bis zu fünf Unfälle pro Teilstrecke sind erlaubt.

Neben anderen Autos macht sich vor allem die Polizei unangenehm bemerkbar. Zum Glück ist Ihr Wagen mit einem Radar-Warngerät ausgestattet, das gegebenenfalls piepst.

Gesteuert wird mit dem Joystick, der auch für die Gangschaltung sorgt. Die Instrumentenpulte der Autos wurden originalgetreu nachgezeichnet (eine richtige Gangschaltung darf auch nicht fehlen) und die Fahrgeräusche bei der Amiga-Version sogar digitalisiert. Ein Start mit quietschenden Reifen (ohne Reue und fluchende Fußgänger) ist erlaubt. (mg)

Sachte beginnt man das Überholmanöver (C64)

Au Backe, der Gegenverkehr rollt mächtig an (Amiga)

Die Aufmachung von Test Drive hätte eine Goldmedaille verdient. Die Grafik der fünf Sportwagen ist teilweise atemberaubend. Die Fahrgeräusche sind auch nicht von schlechten Eltern (das Starten mit quietschenden Reifen macht einen Heidenspaß). Leider hört es mit den Superlativen auf, sobald das eigentliche Spiel beginnt. Die Grafik ist jetzt bestenfalls durchschnittlich, und die Animation der Straße nur ruckhaft. Während der Fahrt wird so gut wie keine Abwechslung geboten. Man braust immer durch dieselbe Landschaft – mal eine Kurve nach rechts, mal eine Kurve nach links.

Aber man kann Test Drive nicht absprechen, daß es kurzzeitig für eine Menge Spielspaß sorgt.

Okay, die Aufmachung ist hübsch und das Motorgedröhne bei der Amiga-Version sehr hörenswert, aber die spielerischen Qualitäten von Test Drive können mir allenfalls ein schlappes Gähnen entlocken. Das Programm langweilt mich schon nach einigen Fahrten, da es so gut wie keine Abwechslung gibt.

Die Amiga-Version macht grafisch zunächst einen grandiosen Eindruck, doch nach den tollen Bildern der Autos folgt die Ernüchterung. Die 3D-Grafik der Strecke ist hier nicht schneller als bei der C64-Version. Wo bleibt da die sagenhafte 16-Bit-Power? Spielerisch sind beide Versionen von Test Drive, jedenfalls eine herbe Enttäuschung.

Grafik	6.5
Sound	5
Power-Wertung	3.5

Die Wertungen für die C64-Version

Grafik	6.5
Sound	7.5
Power-Wertung	4

Die Amiga-Version hat tolle Sound-Effekte

Rallye Master

Grafik	2.5	
Sound	4	
Power-Wertung	2	

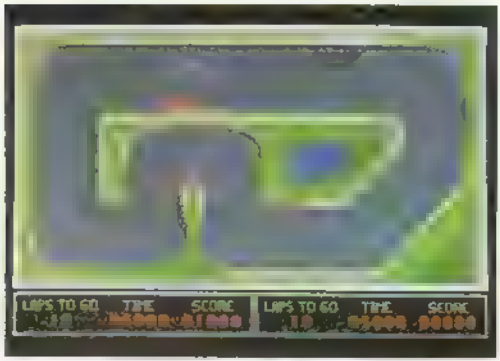
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ EAS Computertechnik

Kaum macht ein Spielautomat von sich reden, wird nicht nur eine lizenzierte Umsetzung angekündigt, sondern irgendein findiger Programmierer entwickelt gleich eine eigene Version. So auch geschehen bei »Rallye Master«, das ein Verschnitt des Automatenknüllers »Super [illegible] ist.

Auf dem Bildschirm sieht man eine von zehn Rennstrecken aus der Vogelperspektive. Für zehn Runden steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung, die nicht überschritten werden darf. Ihr könnt dürfen Sie entweder gegen den Computer oder zusammen mit einem Spielpartner unter Beweis stellen.

Je schneller man die Runden bewältigt, desto besser für die Punktzahl. Zum Glück hat es keine ernstlichen Folgen für Auto und Fahrer, wenn Sie gegen die Leitplanken krachen. Einfach ein Stück zurücksetzen, und schon geht's weiter. Sehr realistisch ist dies zwar nicht, vereinfacht aber den Spielablauf. Zusammenstöße mit dem gegnerischen Wagen haben ebenfalls keine Folgen. Der Luxus einer Gangschaltung wird nicht geboten.

Um sich an die Strecken zu gewöhnen, können Sie vor dem Wettbewerb jede einzelne probefahren. Eine Siegerehrung und der Eintrag in die High-Score-Liste runden den Spielverlauf ab. (mg)



Aus der Vogelperspektive betrachtet man das Rennen (Amiga)

Martin: »Eintöniger Super Sprint-Clone«

Viele Kenntnisse haben mich bei diesem Spiel geärgert. Erstens ist die Grafik bestenfalls auf C64-Niveau und nützt weder die vielen Farben noch die hohe Auflösung des Amiga aus. Zweitens gefällt mir die Steuerung des Rennwagens überhaupt nicht. Selbst nach etlichen Runden bin ich damit nicht klargekommen (Beschleunigen immer durch Joystick nach oben: Uff!).

Weiterhin hat mich gestört, daß mein Wagen nie zu Bruch gehen kann. Der Zeitverlust durch Unfälle ist minimal. Geschicktes Steuern ist kaum gefragt. Volle Punkte drauf, das scheint, bei Rallye Master am ehesten zum Erfolg zu führen. Ein [illegible]durchschnittliches Spiel, das lieblos programmiert wurde, von der abgelutschten Idee ganz zu schweigen.

Links unten steht Basil, die anderen Burschen sind Bösewichter (C64)

Heinrich: »Harmlos, nett und niedlich«

Das Geheimnis des Basil-Films, [illegible] das Problem, [illegible] gestellt, [illegible] Verschwörung aus Spannung und Action, [illegible] zu originell. Die Gegenstände werden bei jedem Versuch per Zufall neu versteckt. Das Programm wird so etwas zur Glückssache, doch andererseits ist für Abwechslung gesorgt, wenn man es oft spielt.

Grafik und Musik reißen bei der C64-Version keine Bäume aus, sind aber recht ordentlich gemacht. Mir persönlich bietet Basil zu wenig Neues, um mich auf Dauer zu fesseln. Schlecht ist das Spiel aber keinesfalls, vor allem junge Computer-Fans werden hier ihren Spaß haben. Ein Tip für Action-Adventure-Liebhaber und Eltern, die ein garantiert gewaltfreies Spiel für ihren Sprößling suchen.

Basil the great Mouse Detective

Grafik	6.5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	6	

C64 (Atari XL/XE, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Vor gut einem Jahr lief der bislang letzte große Zeichentrickfilm aus den Walt Disney-Studios bei uns an. Zu »Basil, der große Mäusedetektiv« ist jetzt mit etwas Verspätung und unter dem englischen Originaltitel das Computerspiel zum Film erschienen.

Basil ist eine Maus, die im Keller eines Hauses lebt, das die berühmte Adresse 221B Baker Street hat. Es ist das Domizil von Meisterdetektiv Sherlock Holmes. Basil hat denselben Beruf wie sein Hausherr und muß sich ganz schön anstrengen, um seinen neuesten Fall zu lösen. Dr. Dawson wurde von Professor Rattigan entführt, dem Oberfiesling von Londons Unterwelt. Um seinen Freund zu befreien, muß Basil in drei Szenarios mit Dutzenden von Räumen nach fünf Clues suchen. Das sind Gegenstände, die Hinweise zur Lösung des Falls geben. Doch Rattigan hat falsche Clues versteckt, um Basil zu irritieren. Sobald unser Mäusedetektiv fünf Gegenstände hat, kann er mit seinem Vergrößerungsglas feststellen, wie viele seiner Clues echt sind.

Rattigans Handlanger, deren Berührung Basil Lebensenergie kostet, bevölkern die meisten Räume. Durch das Aufsetzen von Fallen kann man diese Burschen bewegungsunfähig machen. Findet Basil auf der Suche nach Clues ein Stück Käse, wird seine Lebensenergie aufgefrischt. (hl)

Clever & Smart

Dr. Bakterius wurde entführt. Steckt die Gauner-Organisation OMA dahinter?

Atari ST, C64 (Amiga, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Wer sich mit Comics auskennt, für den sind Clever & Smart bereits alte Bekannte. Fred Clever ist der Verkleidungsexperte dieses Agenten-Pärchens, während sein Partner Jeff Smart ständig ausgefallene Ideen ausbrütet. Mr. L, der Boß des Geheimdienstes, setzt die beiden auf einen schweren Fall an. Der berühmte Dr. Bakterius verschwand unter mysteriösen Umständen.

Clever & Smart wandern, vom Spieler gesteuert, durch die Stadt, wo sie sich Geld besorgen und Gegenstände sowie Verkleidungen kaufen müssen. Viele Örtlichkeiten können nur mit den entsprechenden Verkleidungen besucht werden. Zu Geld kommt man durch Scheckfälschen, Wetten beim Schneckenrennen und ein Münzwurfspiel gegen den Kindergarten-Champion.

Durch einen Gully gelangen Clever & Smart in die zweite Spielebene, die Kanalisation. Hier können unsere Helden versuchen, die Wände abzuklopfen, aufzubohren und sogar Telefonleitungen abzuhören – wenn sie die richtigen Werkzeuge bei sich haben. Doch Vorsicht, beim Anbohren kann man auch auf eine Wasserleitung treffen.

In erster Linie ist Clever & Smart ein Action-Adventure, bei dem man herausbekommen muß, wie man wo welche wichtigen Gegenstände bekommen kann. Kleine Spiele im Spiel, wie zum Beispiel das Schneckenrennen, lockern das Geschehen auf. (hl)

Unsere Helden erforschen die Kanalisation (C64)

Clever kauft ein paar wichtige Verkleidungen ein (Atari ST)

Hier hat man wohl erst die Lizenz eingekauft und dann über das Programm nachgedacht. Beim Clever & Smart-Spiel mangelt es eindeutig an Ideen. Man rafft möglichst viel Geld zusammen, um dann Verkleidungen und Gegenstände zu kaufen. Dieses müde Action-Adventure-Spiel pimpt wird durch Gags wie das Schneckenrennen nur unwesentlich aufgelockert.

Die Grafik hat eigentlich nur bei ST und Amiga echte Comic-Qualität, auf dem C64 ist sie noch relativ gut, aber auf dem CPC etwas enttäuschend. Clever & Smart-Fans, die ihre Helden endlich mal auf dem Computer erleben möchten, werden zu Irraden sein. Wer aber einfach ein gutes Spiel ohne Brimborium sucht, sollte sich anderweitig umsehen.

Grafik	7	■■■■■■■■
Sound	3.5	■■■■
Power-Wertung	4	■■■■

Die Wertungen für die Atari ST-

Clever und smart? Wohl eher dumm und dämlich. Nein, ganz so schlimm ist dieses Spiel auch wieder nicht. Aber bei manchen Punkten frage ich mich echt, was sich die Programmierer hier gedacht haben. Ein Beispiel: Münzenwerfen bei der C64-Version. Wer als Winkel 44 Grad und Stärke 70 wählt, gewinnt immer und kann beliebig viel Geld scheffeln. Diesen Trick hatte ich nach zwei Minuten heraus, was nicht gerade für das Programm spricht. Auch andere Details wie die lenkbaren Autos oder die Ratten in der Kanalisation, machen auf mich den Eindruck, als ob den Programmierern nichts Vernünftiges eingefallen ist. Einziger Lichtblick: Das Schnecken-Rennen (sofern Clever das Schnecken-Kostüm hat und mitrennen kann).

Grafik	6	■■■■■■
Sound	4	■■■■
Power-Wertung	3.5	■■■■

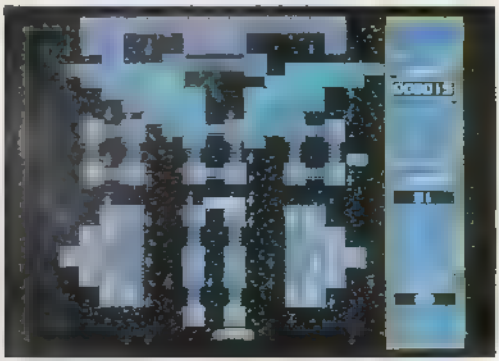
. und die Wertungen für die C64 Version

Detonator

Grafik	6	
Sound	7	
Power-Wertung	6	

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Intelligent Memory/DTM

Die Welle der »Arkanoid/Breakout«-Verschnitte ist immer noch nicht verebbt. Die neueste Version heißt »Detonator«, hat 50 Bilder und stammt von deutschen Programmierern. Erfreulicherweise wird die europäische PAL-Auflösung ausgenützt.



Vor einem scrollenden Hintergrund wird fleißig gebreakoutet (Amiga)

Mit Hilfe eines Schlägers und den dazugehörigen Bällen muß eine Mauer aus Steinen abgetragen werden. Manche verschwinden erst nach mehrmaligem Ballkontakt. Die Farbe der Steine verrät, wie oft sie noch getroffen werden müssen. Damit die Sache nicht zu langweilig wird, sorgen einige Extras für Abwechslung. Alle Hilfen, die aus Arkanoid bekannt waren, findet man auch hier (größerer Schläger, Klebstoff, drei Bälle gleichzeitig, langsamer Ball, Laser, Überspringen einer Runde, Zusatzleben). Aktiviert werden die Extras, indem man Tonnen auffängt, die manche Steine bei Ballberührung freigeben. Die einzige Neuerung ist der Relax-Modus. Fängt man die entsprechende Tonne auf, übernimmt der Computer für kurze Zeit die Steuerung des Schlägers.

Sowohl digitalisierte Soundeffekte als auch programmierte Musik sind mit von der Partie. Ein oder zwei Spieler können abwechselnd antreten. Zur Steuerung des Schlägers sind Joystick und Maus erlaubt. Eine High-Score-Liste, die gespeichert wird, ist auch dabei. An technischen Tricks haben die deutschen Programmierer einiges drauf. Die Breakout-Idee ist freilich nicht mehr die frischeste. (mg)

Mart n »Gut geklaut ist halb gewonnen«

Neben Impact, Test n Power Play halte ich Detonator für einen der besseren »Arkanoid«-Nachzieher, was aber nicht heißen soll, daß ich begeistert bin. Für Detonator sprechen schönere Grafik und besserer Sound, insbesondere die Soundeffekte und verschiedene Musikstücke konnten hier gefallen (digitalisierte Musik und Sprache). Das Hintergrund-Scrolling ist schön rasant, obwohl es auf das Spielgeschehen keinen Einfluß hat. Leider spielt sich Detonator etwas langatmig. Es erreicht zum Beispiel keinesfalls die Klasse von Impact oder der ST-Version von Arkanoid. Die tolle Aufmachung kann über den nur durchschnittlichen Spielwitz nicht hinwegtäuschen.

Joysoft

Laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

Asterix, Blueberry Lucky Luke
C64 Disk je 49,90
CPC Disk je 49,90
AST je 59,90

C64

Alternative Worldgames	29,90	39,90
Basil der Mausedetektiv	29,90	39,90
Buggy Boy	29,90	39,90
Cluedomaster 2000	—	49,90
Clever & Smart	29,90	39,90
Driller	39,90	49,90
Gallactic Games	29,90	39,90
Int. Karate +	29,90	39,90
Jagd auf Rote Oktober	39,90	54,90
Starglider	—	39,90
Supersun Soccer	29,90	39,90
Tranto	29,90	39,90
World Tour Golf	—	49,90

Testdrive
C64 Disk 59,00
Amiga 69,00
Atari ST 69,00
IBM 69,00

Airborn Ranger
mit deutsch. Kurzanleitung

Project Stealth Fighter
je C64 Cas. 44,90
Disk 54,90

C64

720 Grad	29,90	39,90
Basketmaster	29,90	37,00
Combatschool	29,90	39,90
Firetrap	29,90	39,90
Impact	29,90	37,00
Knightmare	29,90	39,90
Magnificent 7 (7 Zwerge)	29,90	39,90
Nebulus	29,90	39,90
Outrun	29,90	39,90
Rampage	29,90	39,90
Rygar	29,90	39,90
Sidewinder	29,90	39,90

IBM

Dark Castle	69,00
Defender of the Crown	69,90
Epyx Compilation	64,00
Fußballmanager	69,00

Chuck Yeager's Legacy of Ancients Earth Orbit Station PHM Pegasus
für C64 Disk je 49,90

WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER KOSTENLOSEN PREISLISTE!

WIR HALTEN STÄNDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!

Lieferung nach Verfügbarkeit

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24-26	Humboldtstr. 84
5000 Köln 41	5000 Köln 1	4000 Düsseldorf 1
Tel. (0221) 416634	Tel. (0221) 239526	Tel. (0211) 6801403

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER
0221 – 416634 10 – 18.30 Uhr
0221 – 425566 24-Std. Service

The Great Giana Sisters

Grafik	7
Sound	8
Power-Wertung	8

C64 (Amiga Atari ST)
29 Mark (Kassette) 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Die Programmierer aus Gütersloh lassen die Schwestern aus Milano ran: 32 Levels einer Traumwelt bergen Freude, Feinde und Finessen.

Es gibt Computerspiele, bei denen hat man so ein »Deja Vu«-Erlebnis. Alles kommt einem ein wenig bekannt und vertraut vor. Die »Great Giana Sisters« scheinen nicht nur Namensähnlichkeit mit den »Super Mario Bros.« zu haben, auch spielerisch erinnert vieles an das Modul für das Nintendo-System.

Die Heldin des Geschehens ist Giana aus Milano, die eines schönen Nachts von einer Fantasiewelt träumt. Anscheinend hat sie vor dem Zubettgehen eine sehr hartnäckige Schlaftablette genascht, denn sie kann nicht mehr aufwachen! Dazu muß sie sich erst durch 32 Abschnitte der Wunderwelt schlagen.

Unsere Giana hat in den einzelnen Abschnitten einiges zu tun. Abgründe müssen übersprungen werden, Brücken lösen sich unter ihren Füßen auf und diverse niedliche (aber gefährliche) Sprites trachten nach ihren fünf Bildschirmleben. Jede Strecke muß innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden, sonst wird ebenfalls ein Leben abgezogen.

Indem Giana von unten an die mit einem Stern markierten Felsbrocken springt, kann sie ihnen wertvolle Extras entlocken. Das Aufsammeln von insgesamt 100 Diamanten bringt neben vielen Punkten ein Extraleben. Ein Feuerrad verwandelt das brave Mädel in eine Mini-Punkerin. In dieser Gestalt kann sie auch die anderen, robusteren Feinde knacken. Blitze sorgen für Traumblasen in verschiedenen Ausführungen, mit denen die Angreifer abgeschossen werden können. Eine Uhr schläfert die bösen Buben für ein Weilchen ein, die Zauberbombe putzt alle Gegner weg, die gerade zu sehen sind. Wassertropfen löschen Feuer und ein Lolli sorgt für mehr Zeit. (hj)

Im Untergrund ist so manche Schatzkammer versteckt (C64)

Drei schöne Diamanten werden von den Flammen bewacht (C64)

Den Dr. Bobo-Gedankpreis für die originellste Idee wird Great Giana Sisters kaum gewinnen, obwohl dieses Spielprinzip für C64, Amiga und ST relativ neu ist. Die Grafik ist hübsch und für die Qualität der Musik bürgt Chris Hülsbeck. Das Wichtigste ist auf jeden Fall das Spielprinzip, denn neben den bekannten Extras wimmelt es in dem Spiel nur so von gut versteckten Geheimnissen. Durch Warp Zones überspringt man ganze Levels und unscheinbare Standard-Felsbrocken erweisen sich plötzlich als dauerhafte Diamantenspender. Das Suchen nach versteckten Extras trägt viel zum Spielspaß bei.

Die 32 Level bieten enorm viel Abwechslung und auch reichlich Warp-Zonen und Geheimgänge, wenn ich die nur alle finden würde. Great Giana Sisters spielt sich gut, wenn es auch nicht die Brillanz seines Vorbilds erreicht. Ich kann nicht genau erklären warum, aber irgendwie ist das Spielgefühl nicht ganz so gut. Wer kein Nintendo-Videospiel hat, ist mit diesem Programm trotzdem bestens bedient. Für Geschicklichkeits-Freaks ein tolles Spiel, bei dem es immer was Neues zum Ausprobieren gibt. Ein dickes Zusatzlob verdient die bei der Diskettenversion abspeicherbare High Score-Liste.

Skate or Die

C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Das gesamte Spektrum des Skateboard-Fahrens, vom braven Rennen bis zum gefährlichen Duell auf Rädern, wird hier durchgespielt.

Wenn man den Programmierern Glauben schenken darf, sind die kalifornischen Kids den ganzen Tag damit beschäftigt, auf Skateboards durch die Gegend zu brausen. Nach »California Games« und dem Spielautomaten »720 Grad« (bald auch als Heimcomputer-Spiel) gibt es jetzt »Skate or Die« von Electronic Arts. Herbe, handelt es sich um einen wilden Skateboard-Fünfkampf!

Zu Beginn treffen sich alle Skater in Rodney's Skateshop. Hier tragen Sie sich in eine Teilnehmer-Liste ein, betrachten die High-Scores und wählen aus, in welchen Disziplinen Sie antreten oder üben wollen. Dabei ist eine gewisse Ähnlichkeit mit den Games-Spielen von Epyx («Summer Games», «World Games») nicht zu übersehen. Auch der Stil der Grafik entspricht ganz dieser Programm-Serie. Das hat auch einen guten Grund, denn drei ehemalige Epyx-Programmierer, darunter Grafiker Michael Kosaka, sind zu Electronic Arts gewechselt und haben dort »Skate or Die« entwickelt.

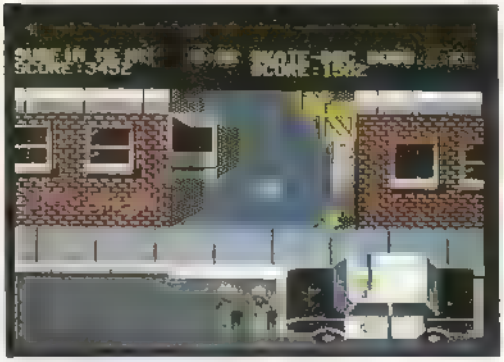
Die ersten beiden Disziplinen werden in der »Half-Pipe«, einer großen Beton-Schüssel ausgetragen. Der Skater rast in dieser Schüssel hin und her und macht am Rand verwegene Luftsprünge. In der einen Disziplin kommt es darauf an, möglichst hoch zu springen (viel Joystick-Rüttelei), in der anderen sind tolle Kunststücke gefragt (Geschick und gutes Timing notwendig).

Ein spannendes Rennen durch den Stadtpark ist der nächste Programm-Punkt. Sieger ist der Spieler mit der schnellsten Zeit. Sie können das Skateboard in alle Richtungen steuern, sich ducken oder Luftsprünge machen. Mit diesen Tricks ist es möglich, eine Reihe von verwegenen Abkürzungen über Sprungschanzen, Restaurant-Terrassen oder durch Kanal-Röhren zu benutzen.

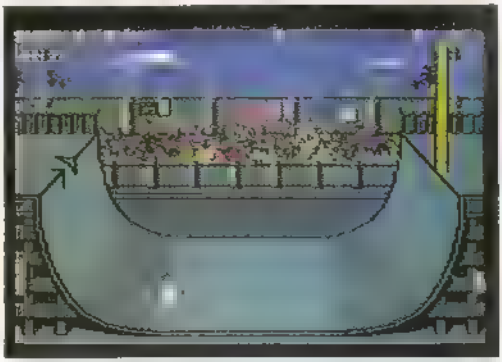
Ein zweites Rennen geht durch die Hinterhöfe einer amerikanischen Großstadt. Auch hier sind Abkürzungen aller Art erlaubt. Diesmal fahren allerdings zwei Skater gleichzeitig. Außerdem gibt es Bonus-Punkte, wenn Sie Ihren Gegenspieler vom Skateboard treten oder schlagen. In dieser Disziplin verwandeln sich die Skater übrigens in echte Skate-Punks (mit gefärbtem Irokesen-Schopf). Sollten Sie alleine spielen, stellt der Computer einen gemeinen, aber besiegbaren Gegner dar.

Die letzte Disziplin ist schließlich ein spannendes Duell in einem leeren Swimmingpool. Wer beim Hin- und Herfahren im Pool seinen Gegner am schnellsten vom Skateboard stoßen kann, hat gewonnen. Wenn Sie alleine spielen, dürfen Sie aus drei Computer-Gegnern wählen.

Alle Disziplinen können einzeln geübt oder gespielt werden. Bis zu acht Menschen nehmen an einem Turnier teil, bei dem alle fünf Disziplinen nacheinander gespielt werden. (bs)



Die Polizei wartet schon auf die Skate-Punks (C64)



In der Half-Pipe müssen Sie waghalsige Kunststücke vorführen (C64)

Anfangs war ich gar nicht [illegible] beeindruckt. [illegible] auf Skateboard [illegible] sehr unterschiedlichen Disziplinen – das sah wirklich [illegible] gegen »Geht [illegible] während Qualifikation [illegible] erkennt [illegible] Spielen [illegible] Gags [illegible] auch schwer zu [illegible] Tricks eingebaut.

Obwohl sich manche Disziplinen sehr ähnlich sehen, spielen sie sich doch ganz anders. Und gut aussehen tut »Skate or Die« sowieso. Lediglich der Sound hätte etwas schöner werden können. Sound-Hexer Rob Hubbard steuerte zwar eine tolle Titel-Melodie, aber keine Geräusche und Songs fürs Spielgeschehen bei.

Skate or Die gefällt mir mittlerweile besser als beispielsweise »California Games«. Sauer aufgestoßen sind mir allerdings die verflixt langen Ladezeiten der Disketten-Version. Jede der einzelnen Disziplinen füllt den 64-KByte-Speicher bis zum Rand. Die Kassetten-Version könnte also super-schlimm werden (Load and Die).

»Hoppala!«, dachte ich bei mir, als ich den Namen des Mannes las, der bei »Skate or Die« für die Grafik zuständig war. Michael Kosaka, der Wunder-Zeichner von Summer Games, hat wieder zugeschlagen. Das merkt man dem Programm auch an. Grafisch ist »Skate or Die« auf sehr hohem Niveau. Spielerisch hat es mich dagegen nicht so stark beeindruckt. Irgendwie fehlt die rechte Abwechslung. Die fünf Disziplinen spielen sich zwar recht gut, sind aber allesamt keine Extraklasse.

»Skate or Die« ist ein ganz gutes Geschicklichkeits-Spiel, das vor allem in fröhlicher Freundesrunde für Stimmung sorgt. Allein wage ich trotzdem ab und zu mal ein Spielchen gegen den Computer. Skateboard-Freaks werden allemal begeistert sein.

Grafik	8	■■■■■■■■
Sound	7	■■■■■■■
Power-Wertung	7	■■■■■■■

Galactic Games

Grafik	4	
Sound	3.5	
Power-Wertung	4	

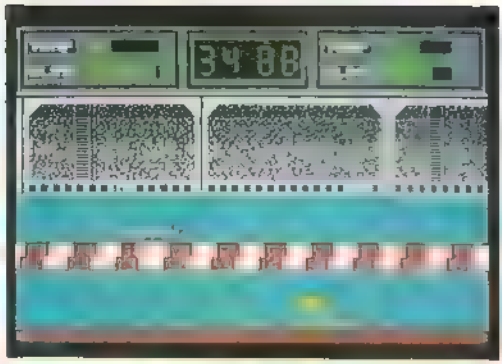
C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Activision

An ausgefallenen Sportspielen herrscht zur Zeit kein Mangel. Activisions Beitrag zu diesem Thema ist eine Art Weltraum-Olympiade. Die »Galactic Games« bieten fünf Disziplinen für einen oder zwei Spieler.

»100 Meter Slither« ist ein Hindernisrennen zweier niedlicher Würmer. Regelmäßige Joystick-Bewegungen bringen den Wurm auf Trab, der auch ein Wettchen auf einer Schleimspur anmutig und vor allem schnell davonzischen kann. Bei »Space Hockey« schubsen zwei Spieler eine Scheibe über den Bildschirm und versuchen natürlich, sie in des Gegners Tor zu drücken. Da immer nur ein Teil des Spielfelds zu sehen ist, verrät eine Art Übersichtskarte, wo sich die Spielfiguren tummeln. Bei »Psychic Judo« bewirft man sich gegenseitig mit psychischer Energie, während die Spieler bei »Head Throwing« kopflos agieren. Bei dieser Speerwurf-Variante ligert ein ulkiger Außerirdischer los, der seinen eigenen Kopf möglichst weit werfen soll. Der abschließende »Metamorph Marathon« verlangt sowohl Taktik als auch Geschick. Um das umfangreiche Gelände zu durchqueren, müssen Sie ständig zwischen vier Spielfiguren umschalten.

Bei den meisten Disziplinen können zwei Spieler gegeneinander spielen; der Computer bietet sich als Ersatzpartner an.

(hl)

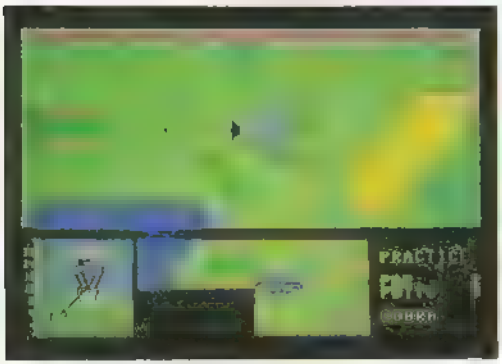


Zwei kesse Würmer gehen bei »100 Meter Slither« an den Start (C64)

Heinrich: »In der Galaxis nichts Neues«

Eine mittlere Portion Spielspaß und insgesamt viel Mittelmaß – die Galactic Games konnten mich nicht so recht überzeugen. Disziplinen wie Space Hockey sind vor allem zu zweit recht amüsant und auch Head Throwing ist für eine Weile Unterhaltung gut, doch der Spielspaß nutzt sich rasch ab. Der raffinierte Marathon-Wettbewerb macht auf mich noch den spielerisch reichhaltigsten Eindruck.

Fans dieses Spielgenres werden zufrieden sein, denn ein paar gute Ideen stecken in diesem Programm mit Sicherheit drin. Einige Disziplinen mehr sowie professionellere Grafik und Präsentation hätten dem Spiel aber mit Sicherheit nicht geschadet. Da jede Sportart nachgeladen wird, sind die Kassetten-Versionen wegen der erheblichen Wartezeiten nur mit Geduld zu genießen.



Unten zeigt eine Übersichtskarte den gesamten Parcours (C64)

Martin: »Gut eingelocht«

Hoppla, diese Minigolf-Simulation hat's in sich. Mag sie grafisch teilweise noch so schlicht sein, der Spielspaß kommt hier wahrlich nicht zu kurz. In der Redaktion sorgte Mini-Putt für einige sehr kurzweilige Abende.

Mir gefällt Mini-Putt jedenfalls ausgezeichnet. Der Ball rollt wie auf einer echten Bahn. Er richtet sich exakt nach den Pfeilen (zum Beispiel rollt er schneller, wenn die Pfeile abwärts zeigen). Die Animation ist sehr realistisch (zum Beispiel das Abprallverhalten). Dank der vier Kurse ist auch für Abwechslung gesorgt.

Die witzige Animation des Golfers (er zerbricht den Schläger nach einem sehr schlechten Schlag) tut ihr übriges, um den Spielwitz anzuheizen. Alles in allem ein sehr unterhaltsames und gutes Programm, vor allem wenn man es in einer Gruppe spielt.

Mini-Putt

Grafik	5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	7.5	

C64 (MS DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Nach all den Golf-Simulationen der letzten Jahre hat sich ein Softwarehaus etwas gänzlich Neues einfallen lassen: Minigolf auf dem Computer mit »Mini-Putt«.

Auf zwei Dritteln des Bildschirms sieht man die jeweilige Spielbahn aus der Vogelperspektive. Manche Bahnen sind so lang beziehungsweise breit, daß sie nicht komplett angezeigt werden können. In diesem Fall wird zwischen den einzelnen Abschnitten umgeschaltet. Die Bahn ist außerdem auf einer kleinen Übersichtsgrafik jederzeit komplett zu sehen.

Von Mauern über Brücken und Tunnels bis hin zu Wasserhindernissen ist bei Mini-Putt alles vorhanden, was das Minigolf-Spielen interessant macht. Erhöhungen und Mulden der Bahnen werden mittels Pfeilen angezeigt. Ein Fadenkreuz legt die Richtung des Schlages fest. Durch mehrmaliges Drücken des Feuerknopfes wird anschließend die Schlagstärke und der Effet eingestellt.

Vier verschiedene Kurse mit je neun Bahnen stehen zur Auswahl. Davon ist einer besonders kurios, denn hier halten Elefanten und Flugzeuge als Hindernisse her. Man kann jedes Loch einzeln üben, oder sich mit Freunden im Wettkampf messen. Bis zu vier Spieler dürfen zu einem Turnier antreten.

(mg)

GO-TO DATACENTER

HOT ACTION GAMES! NEU!

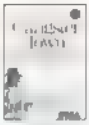
Im GO-TO DATACENTER geht die Saison für Actiongames, Segasystem und aktuelle Softwares [illegible]

Da konnt Ihr Euch mit 290 Sachen in die Kurve legen und gegen Profis antreten – bei „Hang On", dem härtesten Motorrad-Rennen der Welt

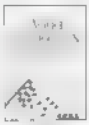
Oder Ihr fahrt mehr auf Witz ab? Dann startet Ihr mit „Werner mach hin" zu einem Motorrad-Trip durch die Nebellandschaft. Sonnenklar ist übrigens, daß Ihr in unserem DATACENTER nur die aktuellsten und rasantesten 3-D-Computerspiele findet So z. B. monatlich neu „on line with the trend", die Top Tips des Monats von Rushware Streetgang, Jinks, Bad Cats, Pirates und viele mehr.

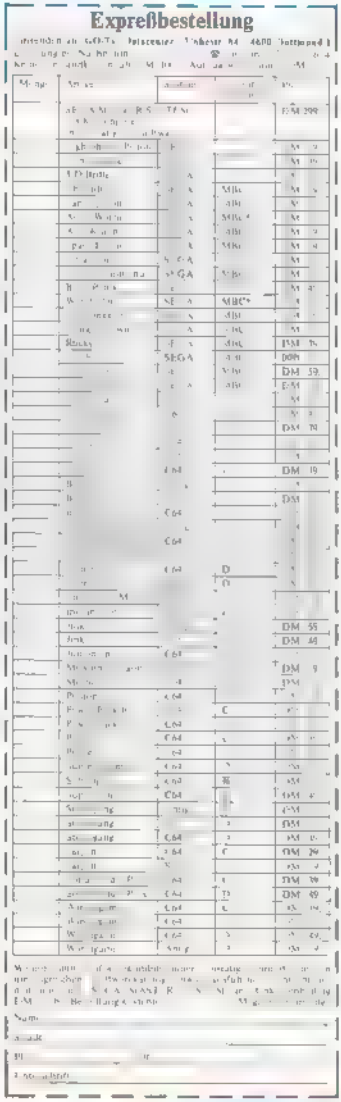
Unser Hit derzeit Power Pack. 10 Top Titel auf zwei C64-Disketten zusammen nur 39,95 DM (auf Cassette 29,95 DM).

In unserer „Sega-Abteilung" finden Sie das komplette „Sega-Angebot" mit allem Spezialzubehör wie Lightphaser-Pistole und 3-D Brille.



DATACENTER Power Pack





Expreßbestellung

[illegible]

GO-TO DATACENTER

NEU: IM GO-TO HELMSTUDIO

[illegible]

Hamburg [illegible]
Hannover [illegible]
Berlin 12 [illegible]

Dortmund 1 [illegible]
Düsseldorf [illegible]
Köln 1 [illegible]
Frankfurt 1, [illegible] 27a, Tel. 069/242757

Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 076[illegible]/472966
Stuttgart 1 [illegible]
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 089/3006689

Combat School

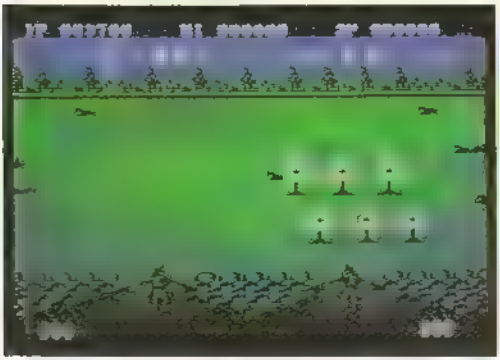
Wettkampf im Ausbildungscamp für Soldaten. Eine doppelte Portion Kondition und ein eiserner Joystick sind bei den sieben Disziplinen zu empfehlen.

Grafik	7.5	
Sound	8.5	
Power-Wertung	7.5	

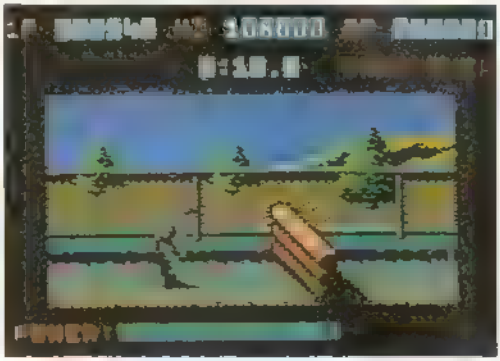
C64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

Frisch aus der Spielhalle kommt »Combat School« die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Automaten. In einem Militär-Ausbildungslager muß der leidgeprüfte Spieler sieben Disziplinen innerhalb von Zeitlimits bewältigen. Bei der Sache geht's mit einem Hindernislauf. Schnelles Joystick-Wirbeln sorgt für Tempo, per Feuerknopfdruck wird gesprungen. An den Schießstand geht es gleich in drei Variationen. Innerhalb eines Zeitlimits muß man eine bestimmte Anzahl von Zielscheiben oder bewegte Hindernisse treffen, die per Zufall für einen Moment auftauchen und dann wieder verschwinden.

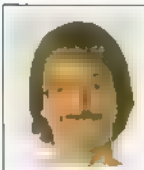
Beim »Iron Man Race« muß man sowohl mit dem Joystick nach oben und unten rütteln (Geschwindigkeit) als auch nach links und rechts steuern und per Feuerknopfdruck sogar springen, um Felsen und anderen Hindernissen auszuweichen. Innerhalb des obligatorischen Zeitlimits sind ein steiniges Gelände und ein Fluß zu durchqueren. Beim Armdrücken ist hingegen schnelles Rütteln pur gefragt. Als letzte Disziplin steht dann ein Zweikampf mit dem Ausbilder auf dem Programm. Die C64-Version muß an dieser Stelle nach allen Erledigungen auch diese Aufgabe zur allgemeinen Zufriedenheit, ist die Ausbildungszeit beendet. Von der CPC-Umsetzung erreichte uns zu Redaktionsschluß nur eine nicht ganz fertige Version. Deshalb gibt es zwar schon ein Bildschirmfoto, aber noch keine Wertungen. Im Gegensatz zur C64-Version können zwei Spieler nur nacheinander antreten. (hl)



Schießen: Wer räumt zuerst die Zielscheiben ab? (C64)

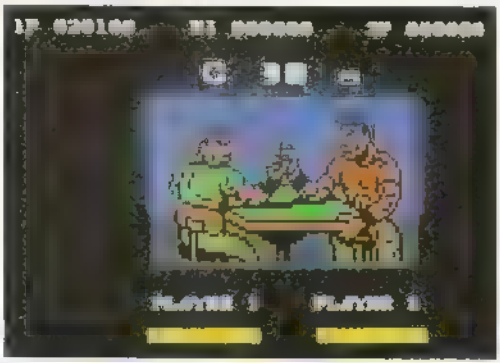


Hindernislauf: Mit Joystick-Kraft über alle Hürden (CPC)



Das Manko vorweg: Für das »Bundesjugendspiele im Kampfanzug«-Flair kann ich mich nicht so recht begeistern. Spielerisch kann die Commodore-Version aber überzeugen, eine technisch bessere Umsetzung des Automaten ist kaum vorstellbar. Fast alle Disziplinen passen komplett in den Speicher und Martin Galway übertrifft sich mit der Titelmusik mal wieder selber (digitalisierte Drums – scharf!). Die Disziplinen sind zum Teil recht gemeine Joystick-Killer, die den Spieler nach Luft japsen lassen. Das mindert die Motivation sich möglichst weit vorzuspielen aber kaum.

Nach einigen Stunden intensiven Testens hat mir mein Arm so weh getan, daß ich erst einmal eine Ruhepause einlegen mußte. Leute, die unter Schüttelfrost leiden, sind bei Combat School eindeutig im Vorteil. Trotzdem ich mag das Spiel. Die sieben Disziplinen sind gut gemischt (mal Joystick-Gerüttel, mal Geschicklichkeit). Technisch ist Combat School exzellent und zudem spielt es sich erstklassig. Vor allem zu zweit fliegen die Joystick-Fetzen. Mir hat es jedenfalls riesig Spaß gemacht. Mein Arm denkt zwar anders darüber, aber das ist einem das Vergnügen schon wert.



Armdrücken: Pixel für Pixel Schwerstarbeit (C64)

International Karate +

Seit zwei Jahren prügelten sich die beiden Karate-Kämpfer schon auf dem Bildschirm. Keiner konnte sie bremsen. Und jetzt kam der dritte dazu...

Grafik	8	
Sound	8	
Power-Wertung	7,5	

C64 (Spectrum, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette) 49 Mark (Diskette) ★ System 3/Activision

N[illegible] genannt) bei uns eintraf, denn es war keine leichte Aufgabe, das bisher beste Karate-Programm zu übertreffen.

Der wichtigste Unterschied: Bei IK+ sind stets drei Kämpfer auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn Sie alleine spielen, übernimmt der Computer gleich zwei Gegner. Treten zwei menschliche Spieler an, ist der Computer der dritte Spieler auf dem Bildschirm, der gegen Sie beide gleichzeitig kämpft.

Gekämpft wird immer in Runden zu je 30 Sekunden. Wer nach dieser Zeit die meisten Kids verteilt hat, darf in die nächste Runde vorrücken. Auch der Zweitbeste darf weiterspielen, der Schlechteste muß allerdings ausscheiden. Bei einem Zwei-Spieler-Kampf sollten sich die beiden Menschen also auf den Computer konzentrieren, um möglichst lange im Spiel zu bleiben.

Jede dritte Runde ist ein spezieller Bonus-Level, bei dem alle menschlichen Kämpfer nacheinander antreten. Von beiden Seiten hüpfen Bälle auf den Karateka zu, die dieser mit einem Schild abwehren muß. Für jeden abgewehrten Ball gibt es Bonus-Punkte. Die Runde geht solange, bis ein Ball zum Kämpfer vordringt und ihn umwirft.

Mit steigender Rundenzahl wird der Computer-Gegner immer schwerer zu besiegen. Wie im echten Karate-Sport [illegible] Sie genügend Gegner geschlagen haben.

Drei Karate-Kämpfer (und ein Schiedsrichter) vor einem romantischen Sonnenuntergang (C64)

Die Karate-Kämpfer werden mit dem Joystick gesteuert. Siebzehn verschiedene Bewegungen lassen sich ausführen. Darunter befindet sich der spektakuläre »Backflip«, bei dem der Kämpfer nach hinten auf die Hände springt und sich wieder auf die Füße schleudert. Im Gegenzug fehlen aber die beiden Salti. Für den Ultra-Nahkampf gibt es jetzt auch einen Schlag, der nicht mit Händen, sondern mit dem Kopf ausgeführt wird. An die neuen Bewegungen gewöhnt man sich sehr schnell. Dank einer guten Joystickabfrage sind auch Kombinationen von Tritten und Schlägen kurz hintereinander kein Problem.

Da die Spielhandlung nur die untere Bildschirmhälfte in Anspruch nimmt, hat sich der Programmierer für den oberen Teil ein paar Gags einfallen lassen. Hier sehen Sie einen Sonnenuntergang, der sich in einem See spiegelt. Die glitzernde Wasseroberfläche ist herrlich animiert. Ab und zu springen Fische aus dem Wasser, seilen sich Spinnen aus den Bäumen ab und wer genau hinsieht, bemerkt einen kleinen Wurm, der manchmal über den Bildschirm krabbelt. Abgerundet wird das Ganze durch eine große High-Score-Liste, einen Pause-Modus, komplett mit Tanzeinlage und einem witzigen Schiedsrichter. (bs)

Mensch, Leute, kommt mir nicht damit: International Karate mit einem dritten Kämpfer, wie abgelutscht, wie einfallslos, jetzt reicht es aber, laßt mich noch eine Runde spielen.

Langer Monolog, kurzer Sinn: So einfach die Idee mit dem dritten Kämpfer auch ist, sie sorgt auf jeden Fall für jede Menge Spielspaß. Vor allem, wenn zwei Leute sich zusammen mit dem Computergegner kloppen, kommt Freude auf. IK+ ist fast schon ein Muß für Kampfsport-Fans. Die Commodore-Version ist zudem technisch von erster Güte. Wer von actionreichen Karate-Spielen noch nicht vollends die Nase voll hat, für den ist IK+ fast schon ein Muß. Har-Hut (Kampfschrei des oberhessischen Großmeisters).

Ich bin mir noch nicht sicher, ob IK+ das Superspiel ist, von dem alle schwärmen. Die Unterschiede zum alten International Karate sind mir einfach zu gering, aus dem Karate-Genre ist irgendwie die Luft raus.

Trotzdem ist IK+ ein sehr gutes Spiel. Technisch kann man kaum etwas besser machen. Grafik und Animation sind Spitzen-Klasse, die Musik von Rob Hubbard klingt fantastisch und sogar die digitalisierten Sound-Effekte aus dem Vorgänger sind wieder zu hören. Spielerisch ist IK+ ebenfalls bestens durchdacht. Die gute Steuerung, der Drei-Kämpfer-Modus und die ausgetüftelten Computer-Gegner sorgen für viel Spielspaß. Ob IK+ aber wirklich besser als sein Vorgänger ist? Ich weiß nicht.

Superstar Soccer

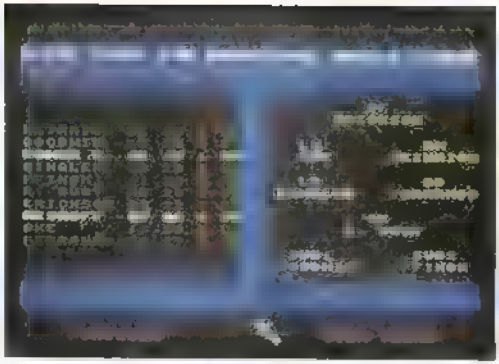
Sind Sie frustriert, weil Ihre Lieblingskicker das Tor nicht treffen? Macht nichts, denn jetzt dürfen Sie sich selber als Trainer und Spieler versuchen.

Grafik	6 5
Sound	2 5
Power-Wertung	6

Das amerikanische Programmier-Team, das uns bereits das Sportspiel »Superstar Ice Hockey« bescherte, hat wieder zugeschlagen. Der Nachfolger nennt sich »Superstar Soccer« und bietet erneut die gewohnte Mischung aus Taktik- und Geschicklichkeits-Spiel. In Europa wird das Programm von Gremlin vertrieben und nennt sich »Gary Linaker's Superstar Soccer«. Zugpferd Gary Lineker ist englischer Fußball-Nationalspieler und war bei der letzten Weltmeisterschaft in Mexico erfolgreichster Torschütze. Gremlin wird sich auch um die CPC- und Spectrum-Umsetzungen kümmern. Da bei der C64-Disketten-Version fleißig nachgeladen wird, können sich bei der Kassetten-Version, die uns bei Redaktionsschluß noch nicht vorlag, noch Änderungen ergeben.

Sie starten mit Ihrem Fußball-Team in der 4. Liga. Im Laufe der Spielzeiten müssen Sie sich in die höchste Liga vorarbeiten, um dort um die Meisterschaft zu spielen. Nebenbei läuft noch der Poka.-Wettbewerb, in dem ein Sieg nicht minder prestigeträchtig ist. Jede Liga hat 16 Mannschaften. Die beiden ersten Teams steigen am Ende einer Saison eine Klasse auf, die beiden Letztplazierten steigen ab. Eine Saison umfaßt 15 Spieltage (jeder spielt einmal gegen jeden); es gibt aber auch eine Mini-Saison für Eilige, in der jede Mannschaft nur sieben Punktspiele bestreitet.

Auf dem grünen Rasen wird um Punkte gekickt (C64)



Als Trainer kümmern Sie sich um die Aufstellung (C64)

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)
Mindscape/Gremlin

Bei der Fußball-Umsetzung vom großen Stadion auf den kleinen Bildschirm mußten einige Kompromisse gemacht werden. So besteht jedes Team nur aus sechs Spielern. Der Mannschaftskader umfaßt insgesamt zehn Kicker. Zwei Reservisten können Sie zu jeder Partie mitnehmen und gegebenenfalls einwechseln, die beiden anderen müssen zu Hause bleiben. Bei jedem Spieler sind Alter und Geschick wichtig. Man kann versuchen, Spieler mit anderen Teams zu tauschen, neue Talente zu verpflichten und die gesamte Mannschaft ins Trainingslager schicken. Diese Aktionen kosten alle »Trading Points«, mit denen man während einer Spielzeit gut haushalten sollte.

Nachdem die Mannschaft aufgestellt wurde, beginnt der Ernst des Lebens. Im Training-Modus können zwei Spieler gegeneinander antreten, doch bei Liga-Punktspielen gibt es nur das Duell Mensch gegen Computer-Team. Der Spieler kann sich hier aussuchen, wieviel Verantwortung er während des Spiels übernehmen will. Er kann taktische Anweisungen geben, den Mittelstürmer und sogar den Torwart steuern.

Bei jeder Unterbrechung können Sie die Taktik für die computergesteuerten Mitspieler einstellen. Für Angriff und Verteidigung gibt es insgesamt sieben Varianten. Ein Beispiel in der Offensive ermuntert man die Mitspieler durch »Shoot« aus fast allen Lagen aufs gegnerische Tor zu schießen. »Paß« hingegen gibt die Order, in erster Linie den Mittelstürmer (den Sie ja kontrollieren) anzuspielen. »Mix« ist eine Mischung dieser beiden Spielarten. Für die Abwehr gibt es vier Taktiken.

Die Fußballregeln werden nicht ganz genau eingehalten. Abseits gibt es ebensowenig wie gezielte Fouls und Elfmeter. Durch kurzes Antippen des Feuerknopfs wird der Ball einem Mitspieler zugepaßt, ein langer Knopfdruck bewirkt einen Schuß. Eine Anzeige gibt darüber Aufschluß, in welche Richtung sich der Schuß neigt.

Der Spielstand wird nach jeder Partie automatisch auf Diskette gespeichert. (hl)

Diese Fußball-Simulation wurde offensichtlich rund um das Spielprinzip von Superstar Ice Hockey zusammengestrickt. Das ist nun wahrlich keine Schande, denn die Mischung zwischen Action und Strategie ist bei dem Eishockey-Spiel hervorragend gelungen. An der taktischen Seite kann man auch bei Superstar Soccer nichts bemängeln, der Liga-Modus heizt die Motivation ordentlich an.

Das Geschehen auf dem grünen Rasen ist leider nicht ganz so gut gelungen. Das Paß- und Schuß-System ist recht clever; man kann sehr schön seine Mitspieler in Aktion setzen. Vollkommen unrealistisch sind aber die Weiten, die die Schüsse mit schöner Regelmäßigkeit erreichen. Da hüpft der Ball munter von einem Tor zum anderen und der Torwart greift früher oder später daneben. Auf eine gepflegte mannschaftsdienliche Spielweise braucht man sich gar nicht erst zu besinnen: Man bolzt den Ball einfach Richtung gegnerisches Tor und hofft das Beste. Ergebnisse wie 11:7 oder 8:8, die eher an Handball als an Fußball erinnern, sind deshalb keine Seltenheit.

Wer eine spieltechnisch einwandfreie Fußball-Simulation sucht, sollte aber die Finger von dem Programm lassen. Trotz taktischer Finessen und ordentlicher Grafik (bis zu zwölf Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm) haben mir die spielerischen Mängel die Freude etwas verdorben. Wer es verschmerzen kann, daß die Spielanlage von Fußball nur mäßig simuliert wird, sollte sich das Programm aber auf alle Fälle einmal ansehen.

HAPPY COMPUTER SONDERHEFT

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Reversi in bestechender Grafik für den C64

Ding Dong.

Autostart-generator (ASG):

Super-Turbo-Tape

RAM-Disk

Asteroidenkampf

Graphic-Dieb:

Entscheidungshilfe 16 Bit.

Bestell-Nr. 20701 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Asteroids- und Trailblazer-Adaption für den Commodore 64 und 128

Asteroids 64:

Print-Using:

CHR-GEN.

Future Race.

Playfield:

Cover Print

Ultraload

DM 29,90* sFr 24,90*/öS 299

Unsterblichkeit in professionellen Spielen

POKE Finder

Pull-down-Menü

3000

HICO.

Disk-Retter

Largeprint

Weltendämmerung.

und durch Ultraload.

DM 29,90* sFr 24,90*/öS 299

Spiele-Hits für C64

Robos Revenge

Robby-Chess

Basic Autostart

Spielegrafik

Profi-Toolkit

Sonder-Spuren:

Joystick

Routine für den Kurs Spieleprogrammierung in Assembler

Underground Zone

Zahlenwandler

bytes einer beliebigen Zahl ermitteln. C16-Grafik

Ein lustiger Wecker und beispielhafte Grafik-Routinen

DM 29,90* sFr 24,90*/öS 299

Atari ST

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den Atari ST

Waboduu

zen Zeitlupe:

Freezer

Fractals

Basic-Autostart:

Quadromania.

Deep Thought

Bestell-Nr. 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Amiga

Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf

Chain Reaction

Raytracing

Termin

EHB-Demo

Copper:

Cursor Cycle

MyCLI

Mfd

DM 29,90* sFr 24,90*/öS 299

Steigen Sie ein in die 3D-Welt des Amiga

Maze

Marble Madness Demo

Animationsprogramme.

DM 29,90* sFr 24,90*/öS 299

Markt & Technik

Basket Master

Grafik	6.5	
Sound	2	
Power-Wertung	2	

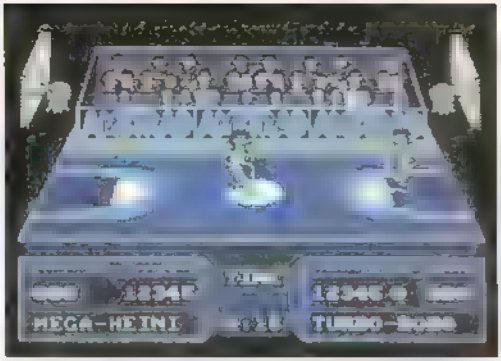
Schneider CPC (C64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Und wieder einmal heißt das Motto »Zwei Männer, zwei Körbe, ein Ball«. Die Jahreszeit ist sehr Basketball-haltig. Nachdem wir in der letzten Ausgabe »Street Sports Basketball« von Epyx bewerteten, ist diesmal ein Sportspiel aus Spanien im Test.

Be »Basket Master« hat man sich an das Spielprinzip des Oldies »One on One« erinnert. Zwei Männlein tummeln sich einsam auf dem Felde, von Mannschaftssport kann da eigentlich kaum die Rede sein.

Der Computer bietet drei Schwierigkeitsstufen an, aber zwei Spieler können auch gegeneinander antreten. Die Spielzeit beträgt zwei mal fünf Minuten und kann nicht geändert werden. Wenn ein Spieler einen Korb erzielt, jubelt das Publikum erst einmal ordentlich. Danach wird eine eindrucksvolle Zeitlupenwiederholung gezeigt. Der Spielfeldbereich rund um den Korb wird vergrößert auf den Bildschirm gebracht. Verlangsamt sieht man nun, wie der Treffer erzielt wurde. Vor allem im Kampf gegen den Computer kann man aus eigenen Fehlern lernen, wenn man sie in Vergrößerung und Zeitlupe noch einmal vorgeführt bekommt. Schmerzlich, aber interessant.

Eine Art Energiebalken zeigt an, wieviel Kraft jeder Spieler hat. Läuft man viel herum, nimmt der Balken ab, wer eine Weile auf der Stelle stehen bleibt, gewinnt wieder Energie dazu. (hl)



Zwei Männlein steh'n im Felde, der Rest des Teams streikt (CPC)

Heinrich: »One on One für Arme«

Basket Master sieht nicht schlecht aus, die CPC-Grafik ist sehr detailliert und auch der Zeitlupen-Effekt kommt gut rüber. Doch wehe, man fängt an zu spielen. Angesichts solch komplexer Basketball-Simulationen wie »Two-on-Two« und dem Vertreter der »Street Sports«-Reihe wirkt das Spielprinzip von Basket Master reichlich antiquiert. Jede Mannschaft besteht nur aus je einem Spieler – als Simulation würde ich das beim besten Willen nicht bezeichnen.

Das Mini-Spielfeld hat mich auch nicht gerade begeistert. Da hat sich der Programmierer zwar die Mühe gespart, eine Scroll-Routine zu schreiben, dem Spielspaß kommt dies aber nicht gerade zugute. Trotz nett gezeichneter Grafik und des guten Zeitlupen-Effekts kassiert das Programm letztendlich eine Niederlage.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette) ★ Microprose

Airborne Ranger

Grafik	5.5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	7	

Der Ranger ist von zwei gegnerischen Soldaten entdeckt worden (C64)

Anatol: »Ein Ranger macht Rabatz«

Ich habe 291 Soldaten getötet, 30 MG-Nester ausgehoben und 18 militärische Einrichtungen in die Luft gesprengt. Nicht schlecht als Ergebnis eines Tages, aber friedfertig ist das nicht gerade. Hier wird nach meinem Geschmack zu viel geballert.

Wenn man mal von dem kriegerischen Inhalt absieht, spielt sich Airborne Ranger gut. Es ist eine Mischung aus Action und Strategie, die für viel Spannung und fast filmreife Situationen sorgt. Wer seine Mission schaffen will, muß viel Taktik anwenden und darf nicht kopflos drauflosstürmen. Wer also keine moralischen Skrupel hat, wird mit Airborne Ranger gut bedient.

Haben es Ihnen die kernigen Ranger mit dem flotten Kurzhaarschnitt angetan? Jetzt haben Sie mit »Airborne Ranger« Gelegenheit, à la Rambo hinter den feindlichen Linien für Verwirrung zu sorgen – natürlich ohne Gefahr für Leib und Leben. Zuerst entscheiden Sie sich für eine von zwölf Missionen. Damit es auch später nicht langweilig wird, kann man den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dann fliegen Sie über das feindliche Gelände, werfen die Ausrüstungsgegenstände ab und springen. Man kann während des Sprunges den Fallschirm steuern, damit man sich nicht direkt in ein Minenfeld setzt.

Jetzt beginnt der ernste Teil des Ranger-Lebens. Der Ranger muß sich innerhalb einer bestimmten Zeitspanne von Süden nach Norden durchkämpfen, um das Missionsziel zu erreichen. Je länger er unentdeckt bleibt, desto bessere Chancen hat er, die Mission zu erfüllen. Man kann sich hinter Hindernissen verstecken, in Gräben herumkriechen oder auch schnell weglaufen. Wenn unser Ranger entdeckt wird, muß er die feindlichen Soldaten aus dem Weg räumen. Wenn er es nicht tut, wird er erschossen oder gefangengenommen. Er hat dazu verschiedene Waffen zur Auswahl. Außerdem kann er jederzeit auf eine Landkarte sehen und Verletzungen mit Erste-Hilfe-Kästen kurieren. Sobald das Ziel erreicht und der Auftrag erledigt ist, kommen die Kumpels von der Air Force und holen unseren Helden wieder ab. (al)

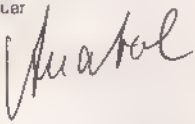
POWERTIPS

Passend zum Thema gibt es diesmal Tips und Karten zu Rollenspielen. Aber auch die anderen Genres werden nicht zu kurz kommen.

Auch diesmal haben wir den Tip des Monats vergeben. D e 500 Mark gibt es diesmal für die »Starglider«-Karten. Mit ihnen kann man jederzeit bestimmen, wo man sich genau befindet und viel strategischer vorgehen. Dazu paust man sich vorher das Richtungsnetz ab und legt es dann über die Karten. So bekommt man die genaue Position von jedem Objekt im Spiel. Eine tolle Idee, nicht wahr? Für alle Rollenspieler, die gerade an »Alternate Reality – The Dungeon« verzweifeln, gibt es die Karten vom ersten Level. Aber auch die Action-Spieler sollen nicht zu kurz kommen. Dieses Mal gibt es den zweiten Teil der POKE-Liste, einige Tips zu Wizball und mehrere für den Atari ST. Wer bei den Videokonsolen verzweifelt auf sein Joypad hämmert, sollte mal unter der Rubrik »Videotips« schauen.

Schreibt uns doch mal, wie Euch die Power Tips gefallen. Wir freuen uns über jeden Brief.

Euer



Tip des Monats

Starglider

Martin Block aus Münster fliegt seit längerer Zeit das AGAV auf seinem Schneider CPC. Damit man in dem Spiel nicht die Orientierung verliert, hat er fantastische Karten gezeichnet. Um sie richtig benutzen zu können, sollte man sich erst einmal das Richtungsnetz zeichnen. Man kauft sich am besten eine DIN-A4-Folie (Copyfolie, ca. 50 Pfennig, für Overhead-Projektoren) und paust sich einmal das Richtungsnetz aus dem Heft ab. Zum Zeichnen verwendet man am besten einen feinen Folienstift (ca. 2 Mark), damit das Netz nicht zu grob wird. Dann legt man einfach das Netz über die jeweilige Position.

Die Kompaßfolie ist in 24 Richtungsstrahlen eingeteilt, die jeweils um 15 Grad differieren. Der Nullpunkt auf der Karte ist immer 90/90. Der innere Kreis hat einen Durchmesser von zehn Wegeinheiten. Zur besseren Orientierung. Eine Wegeinheit (WE) ist der hundertste Teil der Kartenlänge und stellt die Sicht und Radarweite des AGAVs dar. Die beiden äußeren Kreise haben einen Duchmesser von 25 beziehungsweise 50 Wegeinheiten und dienen zum Schätzen der Entfernung.

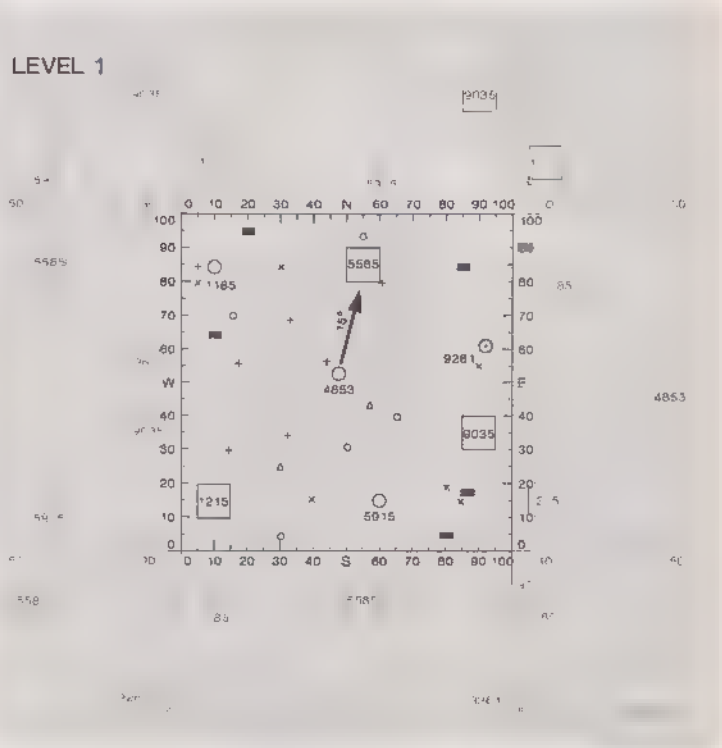
Ein Beispiel: Man fliegt in Level 1 und braucht dringend Energie für den Plasma Drive. Wenn man jetzt die Kompaßfolie genau in die Mitte der Karte legt, bekommt man die Richtung der nächsten Power Station. Sie liegt bei 12/15, der Kurs ist zirka 38 Grad und die Entfernung liegt bei zirka zehn WE.

Hier sind jetzt die Tips für die einzelnen Level:

Level 1

Sofort in das Depot und die Rakete abholen. Nach Verlassen des Depots auf Kurs 15 Grad gehen und die Power Station 55/85 freikämpfen. Von hier aus weiter zum Depot 59/19 und eine Basis errichten. Danach kann man sich ein wenig auf der »freien Jagd« vergnügen. Um später schneller von Level zu Level zu gelangen, sollte man hier möglichst viele Punkte sammeln, bevor man den Starglider angreift. Bei 9900 Punkten bringen die 5000 für den Starglider den Piloten bis auf 5100 Punkte an Level 3 heran. Wenn man also hier den richtigen Grundstock legt, braucht man erheblich weniger Zeit pro Level.

Den Starglider braucht man übrigens nicht lange zu suchen. Man wartet einfach mit seinem AGAV vorgelankt und raketenbestückt in mittlerer Flughöhe in einem freigekämpften Gebiet. Irgendwo auf dem Rand taucht nach kurzer Zeit ein heller Punkt auf, der sofort wieder kehrtmacht: das ist er! Bei der Starglider-Jagd darauf achten, daß man nicht mit einem Schild unter 30 Prozent und Treibstoffreserve unter 20 Prozent ins nächste Level taucht.

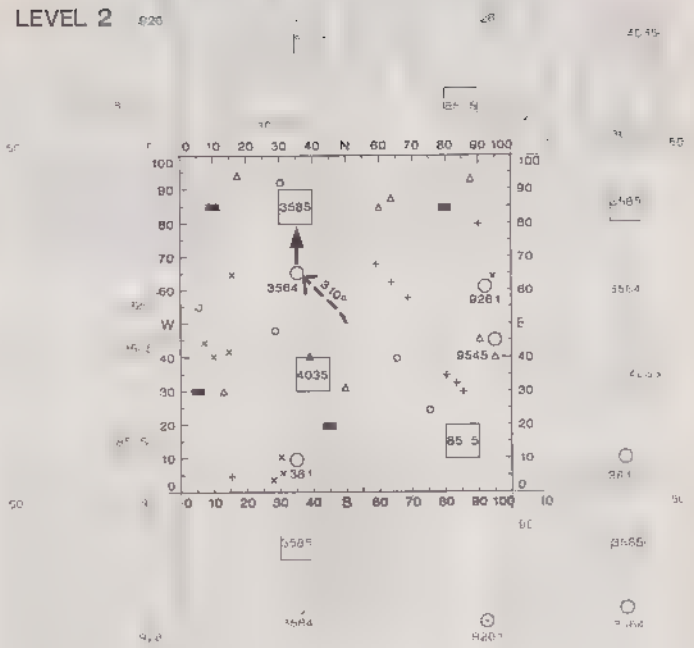


Level 2:

Kurs 310 Grad. Die Basis aus Depot 35/64 und der Power Station 35/785 errichten. In diesem Level werden zwei der drei Power Stations erst aktiviert, wenn man die Spitze des alleinstehenden Turmes abschießt.

Beim Anflug auf einen Pyramid Launcher erlebt man eine böse Überraschung: Die Biester schießen plötzlich mit Homing Missiles. Die Raketen suchen selbständig ihr Ziel und reißen bösartige Lücken ins Schild. Um sie loszuwerden, hilft eigentlich nur ein gezielter Laserschuß. Wenn sie aber von der Seite oder von hinten kommen, gibt es mehrere Möglichkeiten.

- Flucht mit Höchstgeschwindigkeit. Die Missiles sind etwas langsamer als das AGAV, aber da sie eine Reichweite von fast 30 WEs haben, kostet diese Methode relativ viel Energie.
- Steiler Sturz oder Steigflug (je nach Flughöhe) bei gleichzeitiger Reduzierung der Geschwindigkeit auf Null. Die Raketen können diesem Manöver nicht mehr folgen.
- AGAV auf maximale Flughöhe bringen. Die Missiles können diese Höhe nicht erreichen und explodieren frühzeitig (siehe auch versteckter Hinweis im Depot-Computer). So kann man gefährliche Konzentrationen von Homing Missiles gefahrlos überfliegen. Leider treffen die Laser und die Neutron-Missiles immer noch.



Level 3

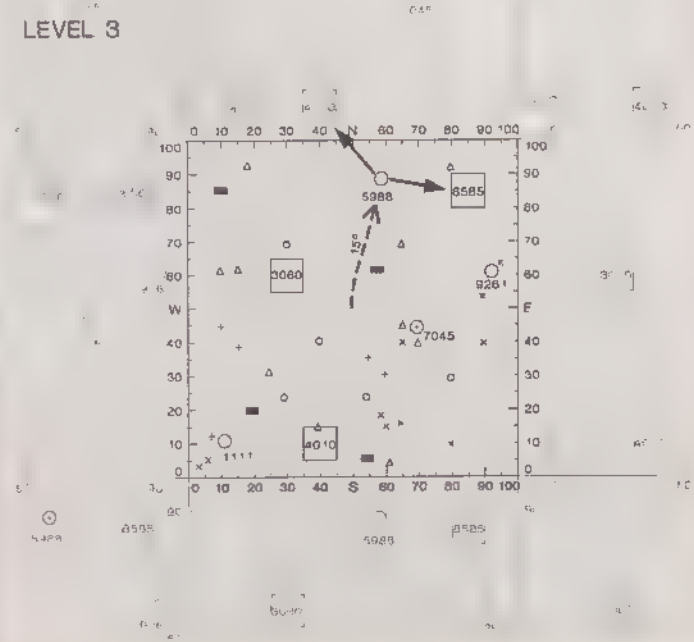
Hier zunächst wieder eine Basis errichten. Das Depot ist bei 59/88 und die Power Station bei 40/10 oder 85/85.

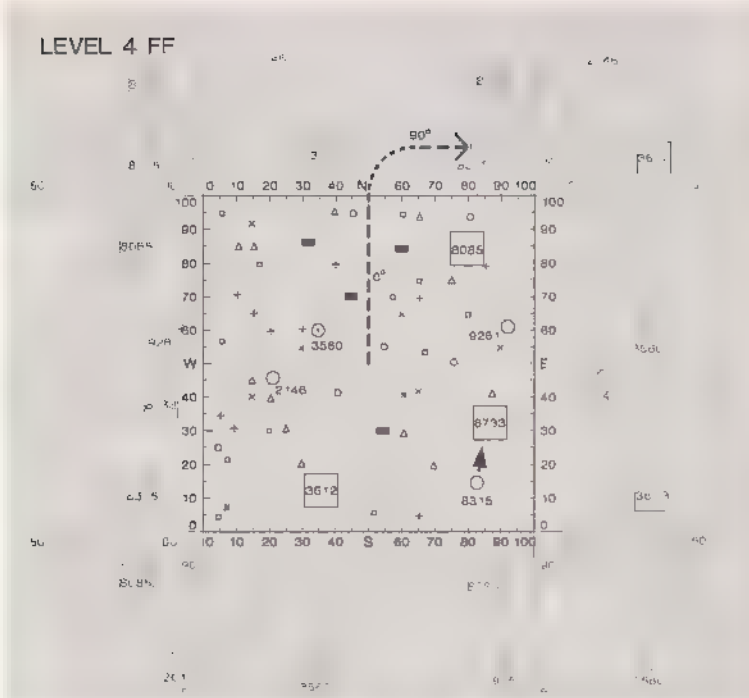
Ab Level 3 taucht zum ersten Mal das Diamonic Shuttle auf. Es fliegt oberhalb der AGAV-Gipfelhöhe und ist nur schwer mit den Raketen zu treffen. Eine weitere Überraschung sind die Hopper. Sie werden in den Depot-Computern ebenfalls nicht erwähnt. Sie sind zwar sehr langsam und greifen nicht direkt an, schießen aber ganze Bündel von Homing Missiles ab. Gegen diese lästigen Kerle hilft nur eine gezielte Bombe.

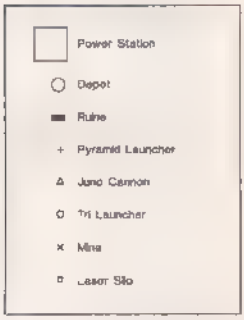
Level 4

Jetzt geht's erst richtig los. Die Gegner sind zahlreich und schwer zu treffen. Die Lage der Depots und Power Stations ändert sich in den folgenden Level nicht mehr, deshalb jetzt folgende Taktik:

Sofort nach dem Eintauchen auf Höchstgeschwindigkeit und maximale Höhe gehen. Kurs 360 Grad. Nachdem man die Y=100-Linie überflogen hat, in einer scharfen Rechtskurve auf 90 Grad gehen. Flughöhe auf ein Drittel reduzieren. In der Nähe des Depots 83/125 stößt man auf zwei patrouillierende Starglider-Drohnen. Diese möglichst schnell abschießen, ohne sich von den Egrons aller Art bewachten Power Station (80/85 87/33) weglocken zu lassen. Den ebenfalls auftauchenden Diamo-





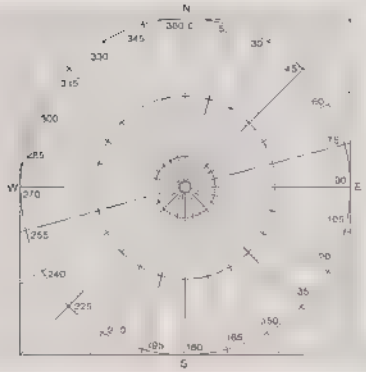


nic Shuttle und den Starglider ignorieren.

Danach das Schild auffrischen und die Power Station auf 87/W33 angreifen. Dabei zunächst die Juno Cannon vernichten. Sie steht im Norden und schießt Homing-Missiles. Wenn Panzer auftauchen sollten, kann man sie zur Not durch Rammen vernichten, da der Schaden am Schild geringer ist als der Schaden, den der Beschuß anrichten kann. Wenn man die Power Station geknackt hat, zurück an das Depot 83/15 oder, wenn es der Shield Status noch zuläßt, weiter nach 92/61. Den Hopper entweder sofort vernichten, denn ab Level 4 braucht man schon zwei, ab Level 8 sogar drei Raketen zur Zerstörung eines Walkers, Stompers oder Hoppers. Ab Level 8 ignoriert man diese Burschen am besten und läßt ihn außer Sichtweite hüpfen. Vom Depot 92/62 aus greift man die Power Station 80/85 an. Zuerst den Pyramid Launcher 85/80 ausschalten. So hat man schließlich östliche Drittel als Basis.

Von hier aus macht man gezielte Vorstöße ins agronbesetzte Gebiet zum Punkte- und Raketensammeln. Und Vorsicht: Starglider One schluckt ab Level 10 sage und schreibe sechs Raketen, bevor ihn die siebte vom Himmel holt.

Die Karten sind auf den Schneider CPC zugeschnitten. Atari ST-Besitzer müssen aber nicht verzweifeln, die erste Karte stimmt auf jeden Fall auch für ihre Version. Kleine Variationen können sicher auch bei den anderen Versionen vorkommen.



Das Richtungsnetz

Um die Karten sinnvoll zu nutzen, paust Ihr das Netz ab. Wer Wert auf klare Sicht legt, nimmt dazu eine Copy-Folie, zur Not tut's auch Butterbrotpapier. Dann die Folie über die Karten legen und dem Starglider Saures geben. Startpunkt ist die Koordinate 0/0. Wenn man zu zweit spielt, übernimmt am besten einer das Kartenlesen und der andere das Ballern. Viel Spaß.

Pirates

Marco Weiss aus Königswinter hat sich mit »Pirates« von Microprose beschäftigt. Hier seine Erfahrungen:

– Die beste Zeit, um dicke Fänge zu machen, ist 1680 (Pirates Sunset).

– Nie die spanische Nationalität wählen, da man sonst nur Ärger bekommt.

– Es gibt wenige Städte, in denen es sich lohnt, nach einer Eroberung einen neuen Gouverneur einzusetzen: Eleuthera und Margerita.

– Um die Crew bei Laune zu halten, sollte man nicht gleich alle erbeuteten Waren in der nächstbesten Stadt verkaufen.

– Nie die Schiffe der eigenen Nation angreifen.

– Bei Gelechten erst dem Feind den Schiffsrumpf zerschießen, dann erst angreifen.

– Vorsicht vor Piraten und Piratenjägern: sie sind harte Gegner.

– Zur besseren Orientierung die Karte und den Schulatlas ansehen. Auf jeden Fall den Spezial-Missionen nachgehen, da sie viel Geld einbringen.

Hades Nebula

Egon Mirschberger aus Fürstenfeldbruck hat einen tollen Tip für das Actionspiel »Hades Nebula« auf dem Atari ST. Man spielt sich so lange, bis man in die Highscore-Liste gekommen ist. Dann gibt man anstatt seines Namens das Wort »MONITOR« ein. Damit bekommt man beim nächsten Spiel fünf Raumschiffe, die sich im Laufe des Spiels sogar noch vermehren. Auf diese Art und Weise kann man sich endlich die anderen Level in Ruhe ansehen.

Arkanoid

Einen Kniff hat Stefan Engelhart aus Ingolstadt für das Geschicklichkeitsspiel »Arkanoid« auf dem ST herausgefunden. Nach dem Laden gibt man im Titelbild blind das Wort »DEATHSTAR« ein. Es ist wichtig, das Wort in Großbuchstaben einzugeben, da ansonsten der Trick nicht klappt. Danach kann man in Ruhe alle Level mit der »S«-Taste ansehen. Man wird jedesmal um einen Level nach vorne katapultiert und kann sich endlich einmal den letzten Level ansehen.

FEUD.
START
MAD SAGE
TOADFLAX
BURDOCK
DRAGONSTEIN
CAT SEAR
GJOWEED
DEVILSBIT
BONES
KNAP WEED
PIPERWORT
BOG WEED
RAGWORT
DANDYLION
BIND WEST
FOX GLOVE
SPEEDWELL
HEMLOCK
SNAPDRAGON
FEVER FEVE
MONSETIA
BALM

— Computer shop und Gamesworld München —

Trilogic Expert-Cartridge 119,–
Freeze Machine 99,–

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für Januar bei Anzeigenschluß

Super Hang on	C64 Amiga
Predator	C64
Enduro Racer	Atari ST
Space Harrier	Atari ST
ECO	Atari ST Amiga
Mars Cops	Atari ST Amiga
Ancient Mariner	Atari ST
Wizball	Amiga
Orbs	Atari ST
Dungeon Master	Atari ST
King of Chicago	Atari ST/Amiga
Salamander	C64
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C64

C64-Neuheiten

	Kass./Disk
Skate or Die	—/59,—
Bangkok Knights	29,— 39,—
Morpheus	29,—/39,—
Platoon	29,—/39,—
Hunt For Red October	35,—/45,—
Stealth Fighter	39,—/49,—
Echelon	—/89,—
Apollo 18 Mission	—/59,—
Mini Putt	—/59,—
Ultima V	a. A.
Wizard Warz	29,—/39,—
Chamonix Challenge	29,— 39,—
Jinxter	— 59,—
Star Trek	a. A.
Deja Vu	—/39,—
Galactic Games	29,—/39,—
Drillet	39,—/49,—
Jackal	29,—/39,—
Mad Balls	29,—/39,—
Nigel Mansells Grand Prix	29,—/39,—
Flying Shark	29,— 39,—
19 Part 1 Boot Camp	29,—/39,—
Charlie Chaplin	29,—/39,—
Run Runner	29,— 39,—
Rastan Saga	29,—/39,—
Rampage	29,— 39,—
Basket Master	29,— 39,—
Hunters Moon	29,—/39,—
Gryzor	29,— 39,—
Brave Starr	29,— 39,—
Knightmare	29,—/39,—

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,—/49,—
Combat School	29,—/39,—
Buggy Boy	29,— 39,—
Test Drive	—/59,—
International Karate +	29,— 39,—
Out Run	29,—/39,—
Shoot em up Konst. Kit	39,—/49,—
Superstar Icehockey	29,— 39,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	—/59,—
Bard's Tale	—/59,—
Thunder Chopper	—/59,—
Gunship	35,—/45,—
Pirates	35,—/45,—
Defender of the Crown	35,—
Subbattle Simulator	— 59,—
Gary Linaker Superstar Soccer	29,—/39,—
California Games	29,— 39,—
Nebulus	25,— 35,—

C64

Bard's Tale	—/49,—
Druid II	25,—/35,—
Thundercats	25,—/35,—
Captain America	25,— 35,—
Rygar	25,— 35,—
720°	25,— 35,—
Matchday II	25,—/35,—
Legacy of Ancients	—/59,—
PHM Pegasus	—/59,—
Earth Orbit Station	— 59,—
Last Ninja	25,— 35,—
Destroyer	39,—
Up Periscope	—/59,—
Water Polo	25,—/35,—
Game Set&Match Comp	29,—/39,—

	Kass./Disk
Magnificent 7	29,—/39,—
Elite Six Pack Vol. II	25,—/35,—
Solid Gold	29,— 39,—
Lucas Film Comp.	29,— 39,—
Zig Zag	25,—/35,—
Mean Streak	29,—/39,—
Hysteria	25,—/35,—
Basil Mouse Detective	25,— 35,—
Clever&Smart	29,—/39,—
Tramor	25,— 35,—
Quedex	25,—/35,—
Western Games	29,—/39,—
Manic Mansion	—/39,—
Mask II	25,—/35,—
Jack the Nipper II	25,—/35,—
Guild of Thieves	—/55,—
Ace 2	25,—/35,—
Bubble Bobble	25,—/35,—
Bobsleigh	25,—/35,—
Wintergymnpiad 88	25,— 35,—
Ramparts	25,— 35,—
Gunslinger	25,—/35,—
Gun Boat	25,—/35,—
Nemesis	25,—/35,—
Star Wars	25,—/35,—
Trailblazer II	25,—/35,—
Street hassle	25,—/35,—
Bone Cruncher	25,—/35,—
Trap Door	10,—/—,—
Arcade Classics	10,—/—,—
Moon Cresta	10,—/—,—
Pitfall II	10,—/—,—
Druid	10,—/15,—
Chollo	10,—/15,—
Tiger Mission	10,—/—,—
Ubiks Music	10,—/—,—
On Court Tennis	10,—/—,—

Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Ethernal Dagger	—/59,—
Realms of Darkness	—/59,—
Battlegroup	—/59,—
B-24	—/69,—
Halls of Montezuma	— 59,—
Battles in Normandy	59,—
Shiloh	—/59,—
Roadwar Europa	— 59,—
Phantasie III	—/59,—
Bismarck	29,—/39,—
Tobruk	25,— 35,—
Annalen des Römer	25,— 35,—
Guadalcanal	25,—/35,—
und natürlich alle anderen Spiele dieser Herstteller	

Atari ST

Gunship	a. A.
Gauntlet II	59,—
Tournament	69,—
Flight night	a. A.
ST Soccer	a. A.
Leatherneck	59,—
Backlash	49,—
T.N.T	49,—
Sapiens	59,—
Marble Madness	69,—
Out Run	69,—
Bard's Tale I	79,—
Defender of the Crown	72,—
Rana Rama	49,—
Terropods	59,—
Asterix Lucky Luke Blueberry	59,—
Impact	39,—
Clever&Smart	69,—
Bad Cat	59,—
Buggy Boy	59,—
Phantasie III	69,—
Roadwars Europa	69,—
ST Replay	199,—
Pro Sound Designer	149,—
Chamonix Challenge	59,—
Leisure Suit Larry	59,—
Hunt for Red October	59,—
Star Trek	49,—
Star Wars	59,—
Super Sprint	49,—
Blue War	59,—
Moebius	69,—
Test Drive	69,—
Roadwars Melbourne House	69,—
Universal Military Simulator	69,—
Carrier Command	69,—
Winter Olympiad 88	59,—
Bubble Ghost	59,—
Jinxter	69,—
Charlie Chaplin	59,—
Wizball	59,—
Sanxinel	59,—
Phoenix	49,—

IBM

Elite	79,—
Police Quest	69,—
Metropolis	59,—
3D Helicopter	49,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	69,—
Ancient Art of War	79,—
Superstar Icehockey	69,—
Space Max	125,—
Gunship	69,—
Defender of the Crown	69,—
Star Flight	79,—
Test Drive	69,—
King of Chicago	69,—
Bard's Tale	79,—
Pirates	79,—

Amiga

Detonator	59,—
Moebius	69,—
Fire Power	69,—
Test Drive	69,—
Leisure Suit Larry	59,—
Leviathan	59,—
Bard's Tale I	79,—
Ferrari Formula One	a. A.
Garrison	59,—
One on One Turbo	69,—
Dark Castle	79,—
Backlash	49,—
Galactic Invasion	69,—
Insanity Fight	69,—
Amegas	49,—
Phantasie II	69,—
Fairy Tale	99,—
Land of Legend	99,—
The Surgeon	99,—
Bad Cat	59,—
Roadwars Europa	69,—
Impact	39,—
Roadwars Melbourne House)	69,—
Hunt For Red October	59,—
Western Games	59,—
Dick Special	69,—
Rim Runner	a. A.

Brett- u. Rollenspiele ohne Com.

Pattons Best	60,—
Platoon	45,—
Raid on St. Nazaire	60,—
Hedgerow Hell	70,—
Central America	65,—
Nightmare on Elm St.	60,—
Up Front	80,—
Vietnam	55,—
Tv Wars	85,—
Legend of Heroes	30,—
1830	60,—
Rail Baron	40,—
Fire Power	80,—
Gammarauders Game	30,—
Civilisation	60,—
Top Secret	30,—
Adv. Squad Leader	25,—
Yanks	85,—
ADD Robin Hood Adventures	35,—
ADD Forgotten Realms	30,—
ADD World of Greyhawk	30,—
ADD Dragonfance Adventures	35,—
ADD Wilderness Survival Guide	25,—

und viele andere mehr bitte fordern Sie Liste mit frankiertem Rückumschlag an

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Bei Preisinstenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5.– Versandkosten. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind

computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

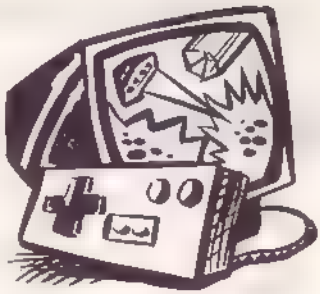
Quartet (Sega)

Diesmal kommen alle Tips von unserem Lothar Gissen aus Aachen. Wer bei dem Spiel »Quartet« für das Sega Master System den sechsten Level erreichen will, muß in den ersten fünf Levels jeweils die Sternenenergie aufsammeln. In der Anleitung wird erklärt, wie man sie erhält. Leider ist die Anweisung für den fünften Level nicht ganz vollständig. Deshalb hier die richtige Version:

Man muß zuerst die Steine ganz rechts in der Unterwelt zerstören (mittlere Höhe). Die Sternenenergie erscheint allerdings erst, wenn man danach auf die Mauer auf der linken Seite des Totenkopfes (gleich links unter dem Tor zur Oberwelt) schießt. Nun ist der Weg zum letzten Level frei. (mg)

The Ninja (Sega)

Ohne die fünf grünen Schriftrollen ist man bei »The Ninja« für das Sega Master System aufgeschmissen. Wenn Sie ohne die Rollen in



den 12. Level gelangen ist dort Endstation, da ihnen der Zutritt zur letzten Runde verwehrt bleibt. Im folgenden wird beschrieben, wie man die fünf grünen Rollen erhält.

Rolle 1: Im ersten Level nach dem Tor den zweiten kleinen Stein (sprich den Ninja, in den sich der Stein verwandelt) treffen.

Rolle 2: Im vierten Level oft (von vorne und hinten) auf die Löwenstatuen schießen.

Rolle 3: Im sechsten Level zunächst über die zweite Brücke laufen. Auf der linken Seite sieht man einen Busch. Diesen müssen Sie berühren.

Rolle 4: Im achten Level ist ebenfalls ein Busch zu berühren. Dieser befindet sich im zweiten Garten auf der rechten Seite ganz oben.

Rolle 5: Im neunten Level muß man die Mauer bis nach oben klettern, sich dabei aber ganz rechts halten. Oben rechts finden Sie dann die letzte Schriftrolle. (mg)

Rocky (Sega)

Die ersten beiden Computer-Gegner (Apollo Lang) stellen für viele Spieler kein ernstzunehmendes Hindernis dar. Am dritten Boxer (der hartnäckige Drago) bissen sich jedoch die meisten »Rocky«-Freaks die Zähne aus. Hier nun ein kleiner Trick, wie man sich im Kampf gegen diesen Koloß aus einer sehr bedrohlichen Lage retten kann.

Es kann leicht passieren, daß man an die Seile zurückgedrängt wurde. Um noch einmal den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, sollte folgendes geschehen: Zunächst drücken Sie Feuerknopf Nummer 2. Dieser Schlag darf jedoch Drago nicht treffen. Daraufhin gehen Sie einen Schritt vorwärts, in Richtung Drago (er weicht etwas zurück). Nun folgt erneut ein »Luftschlag«. Diese Prozedur wiederholt man so lange, bis der eigene Boxer eine gute Position erreicht hat. (mg)

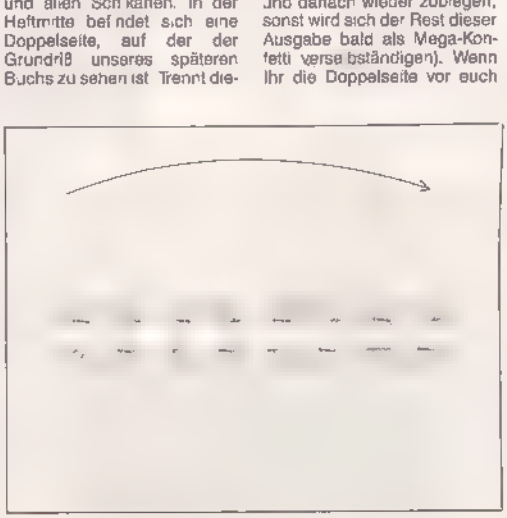
Verspielt in alle Ewigkeit: das High-Score-Buch von Power Play

In der Heftmitte dieser Ausgabe befindet sich der Bogen für Euer persönliches High-Score-Buch. Wie man es faltet, verraten wir an dieser Stelle.

Er trotzte den Monstern des siebten Levels, überwand die Raumschiffe in der Bonus-Runde und scheiterte erst am großen bösen Wutz. Der Lohn: Eine tolle Punktzahl und der erste Platz in der High-Score-Liste. Doch das boshafte Spiel macht keine Anstalten, die prächtige Punktzahl zu speichern. Schaltet man den Computer aus, ist sie futsch.

Unser Spiele-Team in der Redaktion kennt dieses Problem nur zu gut. Um einen besonders triumphalen High Score zu verewigen und ihn den Kollegen unter die Nase zu reiben, gab es bereits Ansätze zur Zettelwirtschaft. Die kleinen gelben Zettelchen, auf denen wir gelegentlich unsere Punktzahlen festhielten (interne Bezeichnung: »Hardware-High-Score-Liste«), schienen aber im Laufe der Zeit alle in das Redaktions-Black Hole gefallen zu sein und blieben unauffindbar.

Während die Computerindustrie nicht müde wird, immer wieder neue Diskettenboxen, Staubschutzhüllen und Joystickwärmer anzubieten, sind die kostbaren High Scores dem Chaos der Umwelt preisgegeben. Mit wenig Aufwand könnt Ihr Euch aber ein High-Score-Büchlein basteln, mit Power Play-Logo, Starkiller und allen Schikanen. In der Heftmitte befindet sich eine Doppelseite, auf der der Grundriß unseres späteren Buchs zu sehen ist. Trennt diese Doppelseite vorsichtig heraus (am besten die Heftklammern vorher etwas anheben und danach wieder zubiegen, sonst wird sich der Rest dieser Ausgabe bald als Mega-Konfetti verselbständigen). Wenn Ihr die Doppelseite vor euch liegen habt, müßt Ihr sie dreimal an der jeweils längeren Seite zur Mitte falten. Ihr haltet dann das Faltbuch im fertigen Format in der Hand. Von den vier Seiten ist eine ganz geschlossen, eine ganz offen und zwei Seiten sind jeweils teils offen, teils geschlossen. Die beiden Seiten, die teils offen und teils geschlossen sind, müßt ihr mit einer Schere aufschneiden. Achtet darauf, daß ihr nicht zuviel Papier absäbelt. An der ganz geschlossenen Seite könnt ihr noch zwei, drei Heftklammern ins Papier jagen, um dem Ganzen eine gewisse Stabilität zu geben – das war's schon.



Auf jeder Seite des Büchleins könnt Ihr jetzt High Scores für jeweils ein Spiel eintragen. Wir haben Platz für mehrere Eintragungen gelassen, weil man seine Punktzahlen im Lauf der Zeit immer wieder verbessert. Auf der Rückseite verraten wir ganz nebenbei ein paar aktuelle High Scores aus unserer Redaktion.

Wir wünschen Euch mit dem Büchlein viel Spaß. Laßt uns doch wissen, ob ihr solche kleinen Gags gerne öfters in der Heftmitte sehen würdet oder nicht. (hl)

Punktzahl	erzielt am	von

Punktzahl	erzielt am	von

Das High-Score-Buch von Power Play

Gestaltung: Katja Mi'es
Zeichnungen: Rolf Boyke

Wenn ihr richtig gefa tet habt, dann st das jetzt hoffentlich die Rückseite. Hier wol en wir Euch noch ein paar High-Scores aus unserer Redaktion verraten

Anato
Boulder Dash (C64): 28 756

Bor s:
Tempest (CPC): 34 475

Gregor:
Metrocross (ST). 121 200

He nrich
Slap Fight (C64): 62 800
Enduro Racer (Sega): 8 50 60

Martin
Solomon's Key (ST) 258 390
Super Mario Bros. (Nintendo): 501 750

(hj)

POWER PLAY

High Scores für

Punktzahl	erzielt am	von

POWER PLAY

High Scores für

Punktzahl	erzielt am	von

Punktzahl	erzielt am	von

Punktzahl	erzielt am	von

Punktzahl	erzielt am	von

Punktzahl	erzielt am	von

The Bard's Tale leicht gemacht (2)

ELECTRONIC ARTS™

Exclusiv in Power Play findet ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die ihr braucht, um diesen Spiele-Klassiker zu lösen.

Willkommen Abenteurer. In der letzten Ausgabe von Power Play untersuchte unsere tapfere Gruppe den Weinkeller und die Sewers von »The Bard's Tale«. Heute geht es weiter mit Expeditionen in den Tempel des verrückten Gottes und dessen Katakomben. Lord Garrick berichtet wieder in seinem Tagebuch von den Erlebnissen seiner Expeditionen.

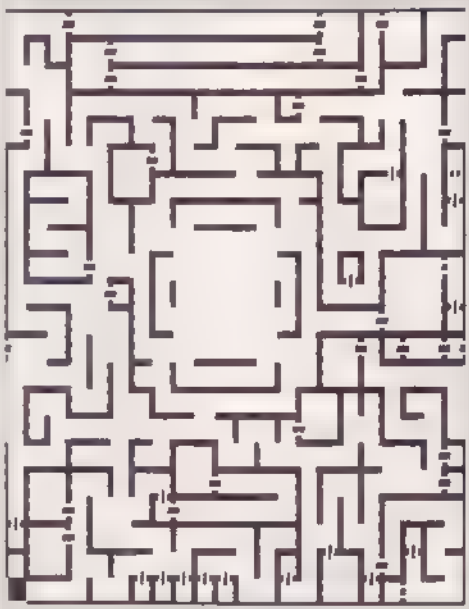
Nach den Kämpfen in den Sewers kehrte er mit seinen Recken wieder in die Stadt Skara Brae zurück, um sich für den nächsten Dungeon-Besuch zu rüsten. An dieser Stelle schlagen wir wieder das Tagebuch auf und lesen von Lord Garricks Taten.

Skara Brae

Wir entkamen aus den Sewers an die frische Luft, aber leider war es mitten in der Nacht. Die Priester im Tempel verlangen bestimmte Summen, um die Wunden unserer Verletzten zu heilen. Die Kerle scheren sich nicht darum, daß wir unsere Haut für sie und die ganze Stadt riskieren. Ich bin aber dankbar, daß die Tore des Tempels sogar bei Nacht für uns offen sind. Beim Review Board und Garth's Laden öffnet sich nachts keine Tür, egal wie sehr wir fluchten und an die Tür hämmern.

Es dämmerte, als Garth und das Review Board öffneten. Wir stellten mit Freuden fest, daß Roscoes Magieladen immer noch in der Ecke bei Grey Knife und Serpent Street liegt, nordwestlich des Gran Plaz.

Mein Freund Pellis sagte mir, daß es eine weise Entscheidung war, die Sewers zu verlassen. Die Stufen, die wir dort entdeckten, hätten uns ins Verderben geführt, denn sie sind ein geheimer Eingang zu Mangars Reich. Pellis hat diese Information aus einem Günstling Mangars gepreßt, den er gefangenhält. Ich hoffe, daß die Götter Pellis dies vergeben.



The Temple Of The Mad God

Einige Straßen Skara Braes liegen unter einem merkwürdigen Zauber. Wir reisten auf der Sinister Street südwärts, um ein Tor der Stadt zu erforschen und wanderten endlos an stillen Häusern vorbei, eine unheimliche Lautlosigkeit, in der keine menschliche Stimme zu hören war und kein Vogel sang. Wir kehrten hastig zu unserer Unterkunft zurück und bereiteten uns auf die nächste Aufgabe vor: den Besuch des Tempels des verrückten Gottes.

Der Tempel des Mad God

Wir verschwendeten wertvolle Zeit mit vergeblichen Versuchen, in den Tempel einzudringen. Erst dann erkannte ich, daß uns ein wichtiger Hinweis in den Sewers gegeben wurde: die Nachricht der körperlosen Lippen! Sobald ich den Namen Tarjan ausgesprochen hatte, warden wir eingelassen. Dunkle und gewundene Tunnel liegen vor uns wie ein Labyrinth von steinernen Eingeweiden und menschliche Knochen ragen aus der gehärteten Erde wie schauderhafte blasse Finger. Ich wünsche mich auf mein Schloß in Hamelon zurück. Doch wir gehen weiter.

Nacht und Tag verschmelzen ineinander. Wir kämpfen ständig gegen zahllose teuflische Horden untote Kreaturen, die von den Tiefen der Hölle ausgespien wurden. Die Waffen fallen aus unseren zittrigen Händen, die Schreie unserer erschlagenen Kameraden dringen an unsere Ohren bis wir, die Überlebenden, es nicht mehr ertragen können.

Und nun sehe ich eine Nachricht, die mit Blut an die Wand gekritzelt wurde: »The ancient witch King yet lives« – »Der alte Hexer-König lebt noch«. Warten noch größere Schrecken auf uns?

In die Wand geätzt, finden wir folgende Inschrift: »Fifteen doors east and thou art there. On south's they feast in the Dark One's lair« – »15 Türen nach Osten und du bist da, sie aben sich an Seelen im Nest des Dunklen«. Die Hoffnung verläßt uns angesichts dieser schrecklichen Botschaft so schlagartig wie Blut eine Wunde, die nicht heilt.

Wir haben eine Treppe gefunden, die nach unten führt. Drei unserer Männer rasen in Panik aus, geistlose Furcht überwältigte ihre Sinne.

Acht bleiben übrig – ich, Corlid der Barde, Ghaklah der Magician, Isli der Paladin, Sonac der Archmage und drei Warriors. Wir schreiten weiter voran, nicht wegen unseres Mutes, sondern weil wir uns fürchten, daß wir nicht überleben, wenn wir denselben Weg zurück nehmen.

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 – 3130 Lüchow – Telefon 05841/5499

Hardware – Software – Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

Catacombs, 2. Level

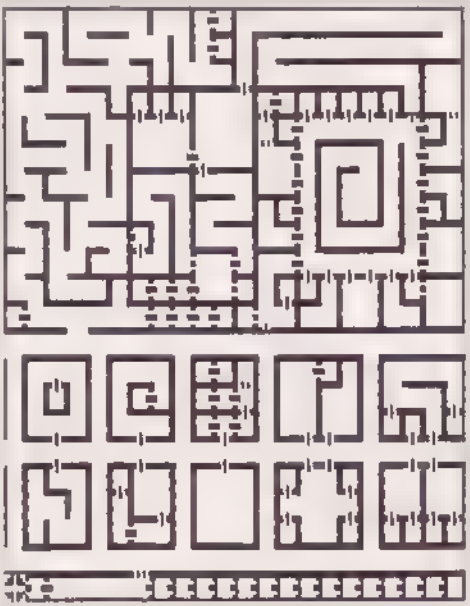
Wir kriechen vorwärts, werden bei fast jeder Bewegung angegriffen und erleiden viele Verletzungen durch Sorceror-Tricks.

Hier gibt es Stellen, an denen die Magie stirbt - können wir nur Mangar in einer solchen Region bekämpfen! Eine Inschrift warnt uns vor dem Hohepriester Bashar Kavilor, aber das beeindruckt uns kaum. Wir sind wie in einem Rausch und die Blutlust hat uns gepackt. Komm, Priester Kavilor, wir erwarten dich!

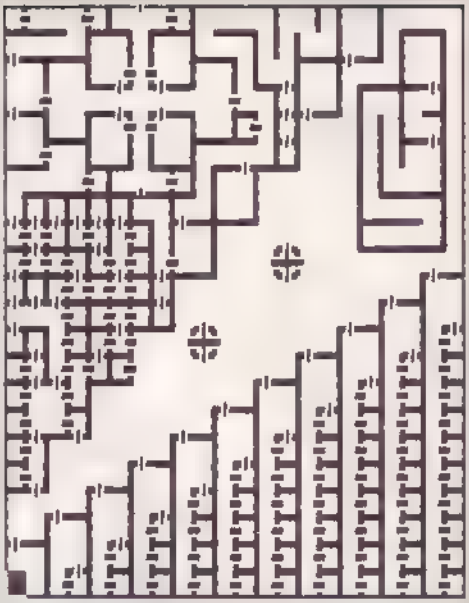
Der Hohepriester erwies sich als mächtiger Gegner und einer unserer Warriors ist jetzt tot. Wir fertigten den Drachen ab, der Bashar Kavilors Schatz bewachte und, obwohl uns solcher Glitzerkram nicht viel bedeutet, plünderten wir ihn aus.

Eine körperlose Stimme seufzte diese Worte: »To the tower fly, a mad one die, once lost the eye« - »Fliege zum Turm, ein Verrückter muß sterben, der einst sein Auge verlor«. Der Verlust eines Auges (oder beider) würde an diesem schrecklichen Ort eine Gnade sein.

Ghaklah hat eine Stelle voller Gefahren entdeckt, an der man festgehalten wird und keine Chance hat, zu entkommen. Sie ist im äußersten Südwesten dieses Grabmals. Wir werden die Gegend meiden. Wir gehen die Treppe hinunter, die sich im südöstlichen Quadranten dieser Katakomben befindet.



Catacombs, Level Two



Catacombs, Level Three

Catacombs, 3. Level

Wir haben uns an die Legionen der Untoten gewöhnt und gegen sie zu kämpfen birgt keine besonderen Schrecken mehr für uns. Während wir die nördliche Mauer erforschen, stoßen wir in die Kammer von König Aildrek. Es war, als hätten wir es erwartet, ihn zu treffen, nachdem uns von der Existenz des »alten Hexer-Königs« berichtet wurde. Von »Leben« kann aber keine Rede sein. Das Böse hielt seine längst toten Sehnen zusammen und mit grimmiger Freude schickten wir ihn zur Hölle. In seinen Besitztümern fanden wir einen Gegenstand, der wie ein Auge aussieht. Es muß das Auge sein, von dem uns im vorherigen Stockwerk berichtet wurde und es ist bestimmt sehr wichtig. Soriac wird das gute Stück für uns aufbewahren. Teleporter-Magie erlaubte uns, die verschlossene Kammer des Hexer-Königs zu verlassen.

Es gibt hier keine weiteren Levels. Wir meiden einen gewaltigen Drachen und entdeckten eine weitere Nachricht: »Seek the Mad God's stoney itself in Harkyn's domain« - »Suche nach dem steinernen ich des verrückten Gottes in Harkyns Reich«.

Wir werden jetzt zur Stadt zurückkehren. Die drei Stockwerke von Harkyns Schloß sehen wir uns in der nächsten Ausgabe von Power Play an. (hl)

Fortsetzung von Seite 19

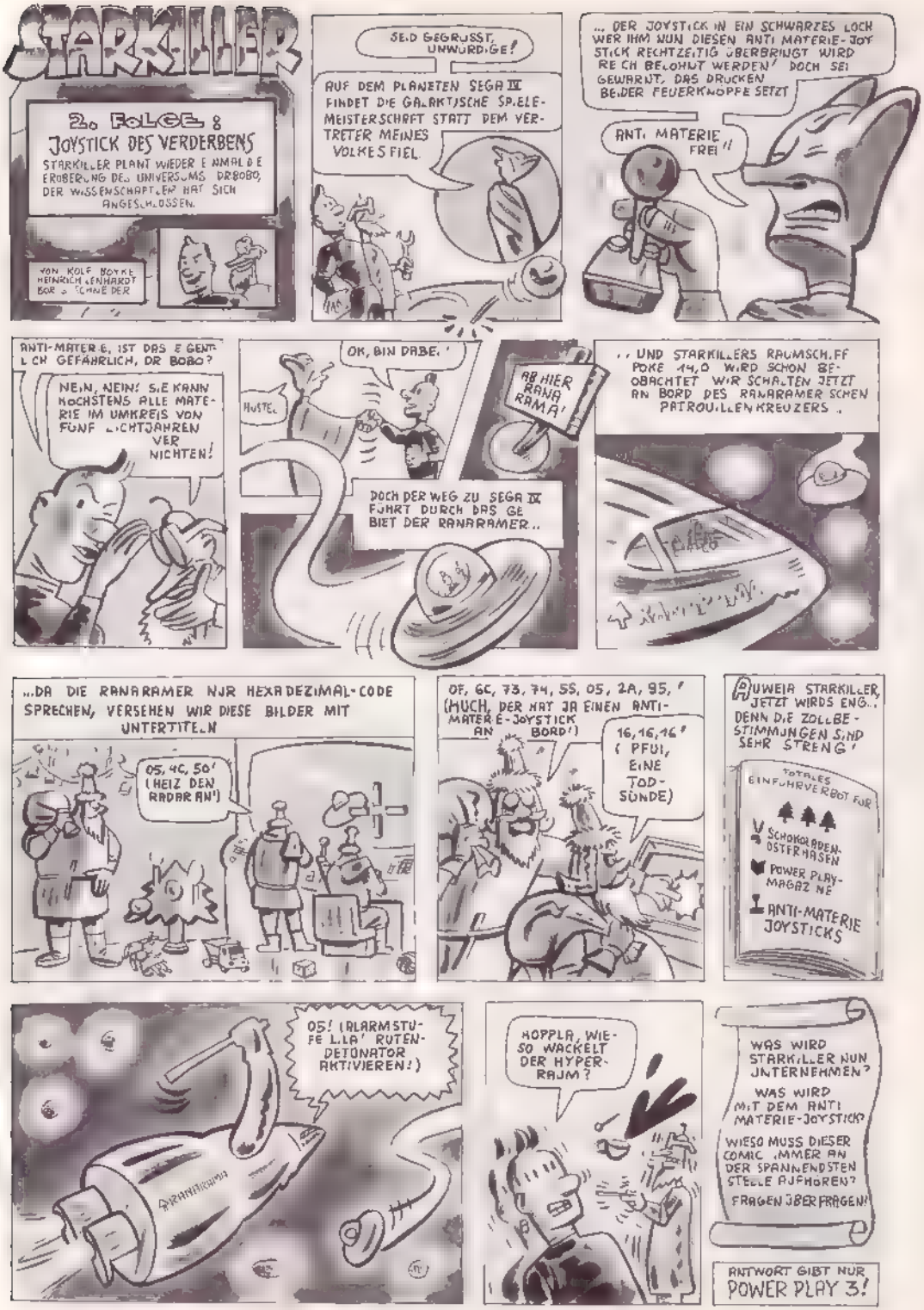
neun Monate bis zwei Jahre, weil ich dem Spieler viel für sein Geld bieten will. Man bekommt ja auch jede Menge Extras: eine Stofflandkarte und eine detaillierte Spielanleitung in der Packung.

Außerdem will ich nicht nur ein Spiel machen, ich will eine ganze Welt, einen Platz, wo man hingehen kann; eine Fluchtmöglichkeit für den Spieler. Wenn man in einem guten Kinofilm sitzt, merkt man es erst dann, wenn einem der Hintern vom Sitzen wehtut. Das gleiche sollte bei Computerspielen sein. Man muß sich völlig reinversenken können. Je mehr das Interface und der Computer verschwinden, desto mehr kann man den Spieler in das Spiel reinziehen. Wir haben schon Briefe von Leuten bekommen, die das Spiel zurückgeschickt und geschrieben haben, daß sie entweder sich von ihrer Frau scheiden lassen oder mit Ultima aufhören müssen. Wir haben den Leuten natürlich das Geld zurückgeschickt.

Happy: Was hälst Du von »The Bard's Tale«?

Richard: The Bard's Tale hat ein gutes System. Er erinnert mich sehr an »Wizardry«, das sich ja leider nicht mehr so gut verkauft. Ich mag die beiden wirklich gerne, aber ich sehe nicht, wie sie das System erweitern und ihre Nachfolge-Spiele interessant machen können. Ich glaube, die Leute werden es schnell leid, immer dasselbe Spiel mit einem neuen Dungeon zu bekommen. Ich mache das anders. Jedes Ultima ist neu geschrieben. Wirklich, ich schmeiße den Source-Code weg und entwickle ein neues Spiel.

Zum Schluß verriet er uns noch ein kleines Geheimnis: »Ich muß am Schlußpuzzle noch ein wenig arbeiten. Ich weiß nämlich noch nicht hundertprozentig, wie das Spiel ausgehen wird«. (al)


STARKILLER
2. FOLGE: JOYSTICK DES VERDERBENS
STARKILLER PLANT WIEDER EINMAL DIE EROBERUNG DES UNIVERSUMS DR BOBO, DER WISSENSCHAFTLER HAT SICH ANGESCHLOSSEN.
VON KOLF BOTKE HEINRICH LENHARDT BOB + SCHNEIDER
SEID GEGRUSST, UNWURDIGE!
AUF DEM PLANETEN SEGA IV FINDET DIE GALAKTISCHE SPIELEMEISTERSCHAFT STATT DEM VERTRETER MEINES VOLKES FIEL
... DER JOYSTICK IN EIN SCHWARZES LOCH WER IHM NUN DIESEN ANTI MATERIE-JOYSTICK RECHTZEITIG UBERBRINGT WIRD REICH BELOHNT WERDEN! DOCH SEI GEWARNT, DAS DRUCKEN BEIDER FEUERKNOPFE SETZT
ANTI MATERIE FREI!!
ANTI-MATERIE, IST DAS EIGENTLICH GEFÄHRLICH, DR BOBO?
NEIN, NEIN! SIE KANN HOCHSTENS ALLE MATERIE IM UMKREIS VON FUNF LICHTJAHREN VERNICHTEN!
HUSTEL
OK, BIN DABE!
AB HIER RANA RAMA!
DOCH DER WEG ZU SEGA IV FUHRT DURCH DAS GEBIET DER RANARAMER..
.. UND STARKILLERS RAUMSCHIFF POKE 14,0 WIRD SCHON BEOBACHTET WIR SCHALTEN JETZT AN BORD DES RANARAMERSCHEN PATROUILLENKREUZERS ..
..DA DIE RANARAMER NUR HEXADEZIMAL-CODE SPRECHEN, VERSEHEN WIR DIESE BILDER MIT UNTERTITELN
05, 4C, 50' (HEIZ DEN RADAR AN!)
OF, 6C, 73, 74, 55, 05, 2A, 95,' (MUCH, DER HAT JA EINEN ANTIMATERIE-JOYSTICK AN BORD!)
16,16,16' (PFUI, EINE TODSÜNDE)
AUWEIA STARKILLER, JETZT WIRDS ENG.. DENN DIE ZOLLBESTIMMUNGEN SIND SEHR STRENG!
TOTALES EINFUHRVERBOT FUR
SCHOKOLADEN-OSTERHASEN
POWER PLAY-MAGAZINE
ANTI-MATERIE JOYSTICKS
05! (ALARMSTUFE LILA! RUTENDETONATOR AKTIVIEREN!)
HOPPLA, WIESO WACKELT DER HYPERRAUM?
WAS WIRD STARKILLER NUN UNTERNEHMEN?
WAS WIRD MIT DEM ANTI MATERIE-JOYSTICK?
WIESO MUSS DIESER COMIC IMMER AN DER SPANNENDSTEN STELLE AUFHOREN?
FRAGEN UBER FRAGEN!
ANTWORT GIBT NUR POWER PLAY 3!

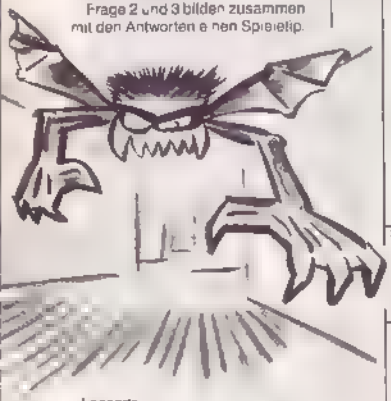
Alternate Reality (The Dungeon)

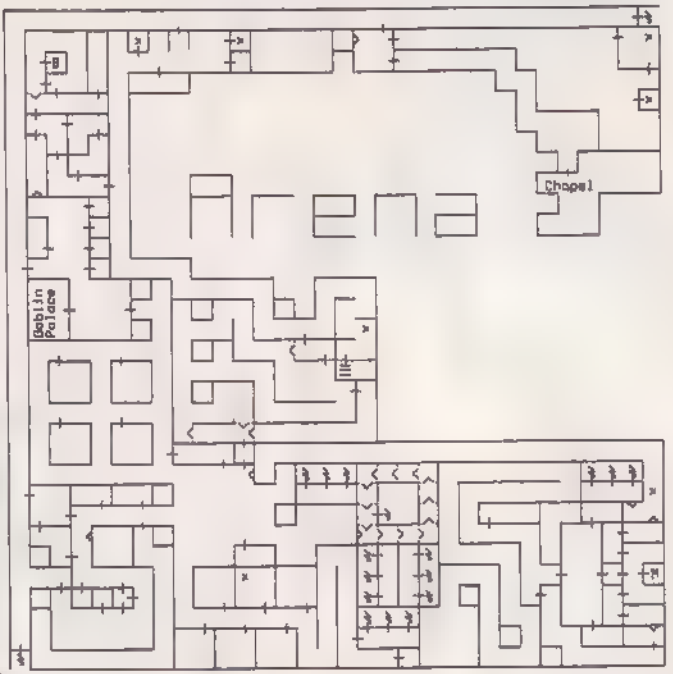
Alternate Reality ist noch nicht lange auf dem Markt und sicherlich auch nicht ganz einfach zu lösen. Trotzdem hat Martin Krikschik es auf seinem X... gespielt und uns einen kompletten Kartensatz und seine Erfahrungen geschickt. In dieser Power Play gibt es die Karten vom ersten Level und einige wichtige Tips dazu.

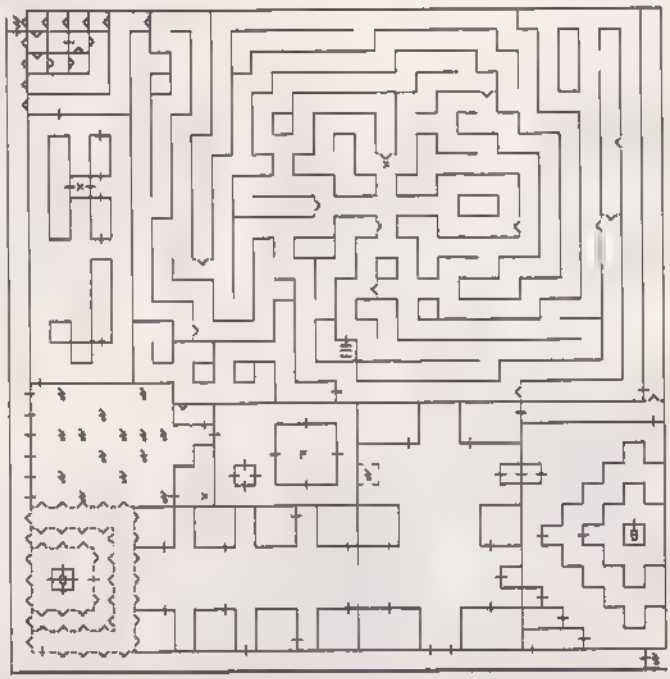
Die Fragen des **Gargoyle** sind nicht einfach zu beantworten, da sie in schwerem Englisch gestellt werden. Insbesondere die erste und die letzte Frage sind ein echter Hammer. Darum hier die Lösungen.

1. Frage: Shipwreck
2. Frage: Oracle
3. Frage: Bloodstone
4. Frage: Shangor

Frage 2 und 3 bilden zusammen mit den Antworten einen Spieletip.

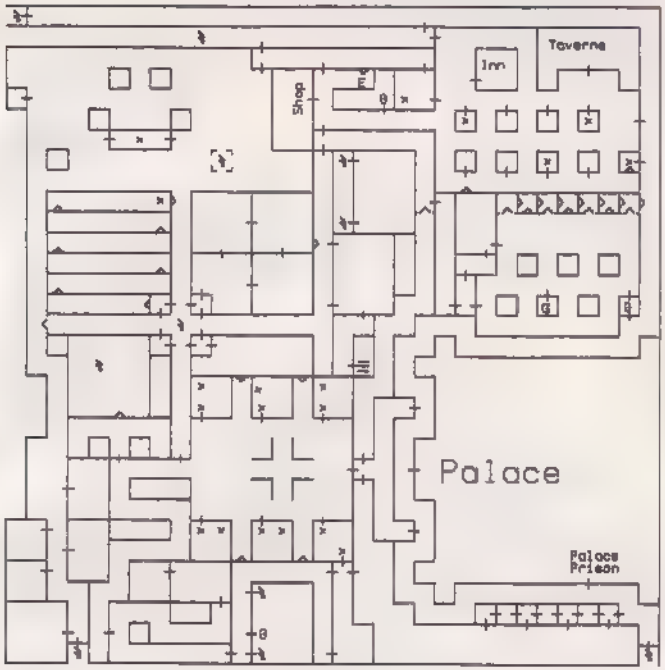


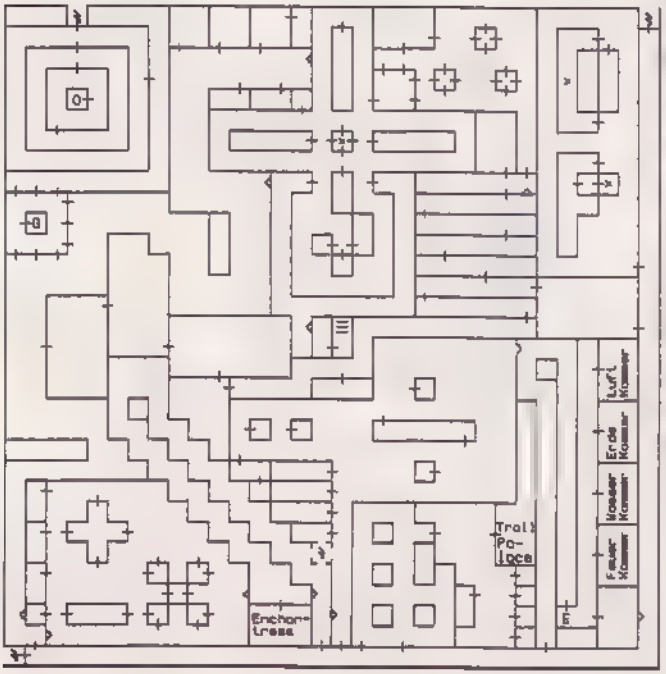




Legende

≡	Treppe
	Tür, Geheimtür in beide Richtungen
	Tür, Geheimtür in eine Richtung
	Einseitige Wand mit Tür, Geheimtür
	Einseitige Wand
	Transmitter Mine
	Transmitter
	Überraschungspunkt
	Bilde
E	Dungeon Entrance
O	Orakel
F	Fontaine
B	Bank Vaults
H	Acrimirilla Housemuseum
D	Death Door
L	Lucky's Fallen Brewery
C	Clothes Horse
K	Undead King Palace
F	Fersone Gargoyle
C	Control Room
E	Elevator
W	Wilderness
A	Arena
R	Revelation





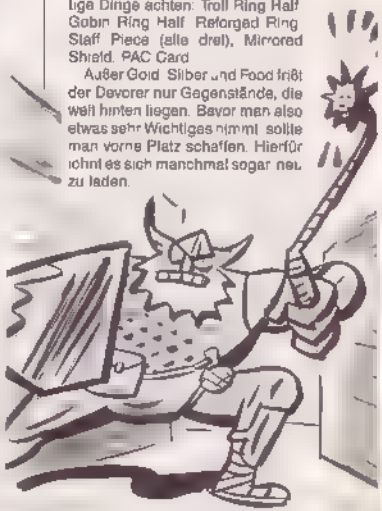
Wenn man die 3. und die 4. Frage richtig beantwortet hat, bekommt man einen guten Hinweis. Auf jeden Fall das Wörterbuch bereithalten.

– Das **Oracle** hat übersetzungswürdige Tips, die man für wenig Gold erhält.

– Der **Devorer** taucht nicht etwa so oft auf, weil die Programmierer den Spieler zur Weißglut bringen wollen. Für alle Gegenstände oder Spells, die man bei sich hat oder die herumliegen, reserviert der Computer einen Speicherbereich. Wenn dieser zur Neige geht, taucht der Devorer auf, um mit seinem gefräßigen Maul Platz zu machen. Das ist besonders ärgerlich, weil die eigentlich überflüssigen Leichen ebenfalls kostbaren Speicherplatz verschwenden. Daher hier ein paar Tips, wenn der Devorer kommt:

1. Eyes, Horns, Scrolls, Trump Cards, Tomes und Potions so schnell wie möglich verbrauchen.
2. Überflüssiges Gold, Silber, Food etc. in der Grids deponieren.
3. Waffen und Rüstungen, die man findet, beim Schmied verkaufen.
4. Alles, was jetzt noch übrig ist, einfach liegenlassen. Es verschwindet nach einer Weile.
5. Auf folgende besonders wichtige Dinge achten: Troll Ring Half, Gobin Ring Half, Reforged Ring, Staff Piece (alle drei), Mirrored Shield, PAC Card.

Außer Gold, Silber und Food frißt der Devorer nur Gegenstände, die weit hinten liegen. Bevor man also etwas sehr Wichtiges nimmt, sollte man vorne Platz schaffen. Hierfür lohnt es sich manchmal sogar, neu zu laden.



– **Überraschungspunkte** reichen von nützlichen Waffen über warme Kleidungsstücke bis zu absolut tödlichen Fallen. Es empfiehlt sich, die Punkte zu Beginn des Spiels abzuklappern und lieber einmal zuviel als zuwenig zu speichern.

– Wer das ständige **Diskettenkopieren** nach dem Speichern leid ist, kann auch zum Diskmonitor greifen. Im zweiten Sektor steht in neunten bis zwölften Byte für jede der vier Figuren, ob sie OK ($FF) oder LOST ($7F) ist. Dann nur einfach nach Wunsch verändern.

LESERBRIEFE

Zum ersten, zum zweiten...

Als die erste Power Play an die Kioske kam, hatte ein geplagter Redakteur bereits die Leserbriefseite für Power Play 2 abzugeben. Aus diesem Grund können wir diesmal noch keine aktuellen Zuschriften abdrucken, die sich auf die erste Ausgabe beziehen. Bis zum nächsten Mal wird dieses Manko mit Sicherheit behoben sein. Power Play macht vier Wochen Pause und meldet sich erst Ende Februar mit der dritten Ausgabe wieder. Wir werden uns bis dahin alle Eure Anregungen durch den Kopf gehen lassen und uns vielleicht mit der einen oder anderen Verbesserung wieder melden. Laßt das neue Jahr gut angehen und rührt Euch mal wieder! Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
(hl)

Starkiller-Adventure

Was macht Starkiller? Ich wüßte gerne etwas mehr darüber, denn dann wurde ich versuchen, ein passendes Spiel mit dem «Graphic Adventure Creator» zurecht zu basteln. Zu diesem Programm noch eine Frage: Ich besitze nur die Kassetten-Version. Gibt es vielleicht einen Trick, um trotzdem auf Diskette zu speichern?
JOACHIM WEGMANN, Moers 3 Repelen

Starkiller ist mittlerweile zum Comic-Star in Power Play aufgestiegen. Über seine Person und sein Umfeld kann man in diesen Strips viel erfahren. Wenn dein Starkiller-Adventure eines Tages fertig ist, würden wir es sehr gerne einmal sehen.

Mit der Kassetten-Version des Graphic Adventure Creator kann man partout nicht auf Diskette speichern. Incentive will aber sehr bald eine erweiterte Disketten-Version des Programms veröffentlichen. Mit ihr kann man noch umfangreichere Adventures schreiben, die im Laufe des Spiels dann auf Diskette zugreifen. (hl)

Elite, wo bist du?

Eine Frage zu «Elite»: Ex istiert eine Umsetzung für den Atari ST, ist eine solche vielleicht geplant oder kennt ihr ein Spiel, das ähnlich aufgebaut ist? Ich fand die Mischung aus Wirtschafts-, Action-Spiel und Flugsimulation auf dem C64 einfach super.
MATTHIAS PFAFF, Wettenberg

Noch ist Elite für den ST nicht erschienen, aber eine Umsetzung ist fest geplant. Firebird arbeitet auch an einer Amiga-Version. Mehr Elite-News im Spieletest-Teil dieser Ausgabe, wo wir die MS-DOS-Version des Klassikers vorstellen.

ST-Besitzer, die nicht länger warten wollen, können sich mit «SunDog» von FTL trösten. Es bietet eine ähnliche spielerische Mischung wie Elite, aber keine so spektakuläre Vektorgrafik. Dafür ist die Benutzerführung Spitzenklasse. (hl)

Wer gewinnt was?

Die Preise, die es bei unserer Spiele-Hitparade zu gewinnen gibt, haben für ein wenig Verwirrung gesorgt. An dieser Stelle wollen wir auf mehrere Anfragen zu diesem Thema antworten.

Die Spiele, die wir als Monatsgewinn vorstellen, gibt es meistens nicht für alle Computer. Was macht also beispielsweise ein Amiga-Besitzer, wenn er das Programm «Der Fluch des Spiele-Testers» gewinnt, das es aber gar nicht für den Amiga gibt? Vor allem ruhig Blut bewahren. Wir schicken dem Amiga-Besitzer natürlich keine Zumbitsu-Kassette in der Hoffnung, daß er sie schon irgendwie zum Laufen bekommt. In solchen Fällen senden wir dem Gewinner ein Ersatzspiel für seinen Computer zu. Vergeßt deshalb nicht, bei Euren Hitparaden-Karten immer den Computer- oder Videospiel-Typ anzugeben, damit bei einem Gewinn auch wirklich ein Spiel kommt, mit dem ihr etwas anfangen könnt. (hl)

POKE-Ecke

In der letzten Ausgabe von Power Play gab es für alle C64-Besitzer eine POKE-Liste, damit man sich auch mal die höheren Level eines Spiels ansehen kann. Hier ist, wie versprochen, der zweite Teil der Liste. Wir suchen übrigens immer noch gute POKEs, die mit Originalen laufen. Wenn ihr also ein paar habt, egal für welchen Computertyp, schreibt doch einfach an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort «Power Tips»
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

The Last V8:
POKE 7149,173 POKE 7326,173 SYS 3328 (unendlich viele Leben)
The living Daylights:
POKE 4390,238 SYS 4352 (unendlich viele Leben)
Mermaid Madness:
POKE 17274,169 POKE 17275,0 POKE 17276,234 SYS 16384 (unendlich viele Leben)
Metrocross:
POKE 13501,234 POKE 13502,4096 (unendlich viel Zeit)
Mutants:
POKE 9273,230 SYS 4096 (unendlich viele Leben)
Nemesis:
POKE 5868,255 SYS 5768 (255 Leben)
Onik:
POKE 39922,165 SYS 16384 (unendlich viele Leben)
Oli and Lissa:
POKE 8844,165 SYS 7427 (unendlich viel Energie)
Panther:
POKE 14127,169 SYS 4096 (unendlich viele Leben)
Parallax:
POKE 5796,96 SYS 319 (unendlich viele Leben)
P.O.D.:
POKE 26364,173 SYS 26112 (unendlich viele Leben)
Red Max:
POKE 6352,173 SYS 2064 (unendlich viele Leben)
Saboteur:
POKE 56325,255 SYS 30735 (255 Leben)
Scooby Doo:
POKE 7450,96 SYS 2560 (unendlich viele Leben)
The Sentinel:
POKE 6664,96 SYS 16128 (unendlich viel Energie)
Shadowfire:
POKE 25188,173 SYS 16384 (stoppt den Timer)
S amball:
POKE 3245,250 : SYS 2066 (unendlich viele Leben)
Sorcery:
POKE 56325,255 SYS 31744 (verlangsamt den Timer)
Space Harrier:
POKE 6010,173 SYS 2128 (unendlich viele Leben)
Split Personalities:
POKE 7033,234 POKE 7034,234 POKE 7035,234 POKE 2050,234 SYS 13165 (unendlich viele Leben)
Staff of Karnath:
POKE 5634,45 SYS 2560 (unendlich viele Leben)
Starquake:
POKE 3661,169 SYS 3075 (unendlich viele Leben)
Thrust:
POKE 6139,234 POKE 6140,234 POKE 6141,234 SYS 2304 (unendlich viele Leben)
Trai blazer:
POKE 29738,234 . POKE 29739,234 SYS 25729 (unendlich viele Leben)
Trapdoor:
POKE 14914,96 SYS 1436 (unendlich viele Leben)
Underwurlde:
POKE 34404,45 SYS 36209 (unendlich viele Leben)
West Bank:
POKE 12713,165 SYS 4100 (unendlich viele Leben)
Wonderboy:
POKE 2676,234 POKE 2677,234 POKE 2678,234 SYS 2112 (unendlich viele Leben)
Zynaps:
POKE 37281,255 SYS 32769 (255 Leben)

JETZT BLEIBT ES IMMER SOMMER!

PLUS Preisausschreiben in jeder Packung!

California GAMES™

CBM 64/128	CASSETTE/DISK
SPECTRUM	CASSETTE
SPECTRUM +3	DISK
SCHNEIDER	CASSETTE/DISK
MSX	CASSETTE
IBM	DISK
AMIGA	DISK

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

CBM 64

U.S. Gold Computerspiele GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

EPYX®

C64, Schneider CPC (Spectrum, Atari ST)

Project Stealth Fighter

In dieser Simulation fliegen Sie einen supergeheimen Kampfjet rund um den Globus.

C64
59 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette) ★ Microprose

Der Stealth Fighter gilt als das modernste Kampfflugzeug der Welt. Er ist unglaublich wendig und für das feindliche Radar praktisch unsichtbar. Seine ungewöhnliche Form – er ähnelt einem herzförmigen Eierkuchen – und eine spezielle Legierung machen dies möglich.

Wie gefährlich der Stealth Fighter ist, können Sie selber ausprobieren. In der jüngsten Simulation von Microprose erwartet Sie nicht nur der mysteriöse Stealth Fighter, sondern wieder ein ganzer Haufen Missionen. Wie gewohnt, sind diese unterschiedlich komplex, so daß man auch mit wenig Erfahrung schon seine ersten Einsätze fliegt.

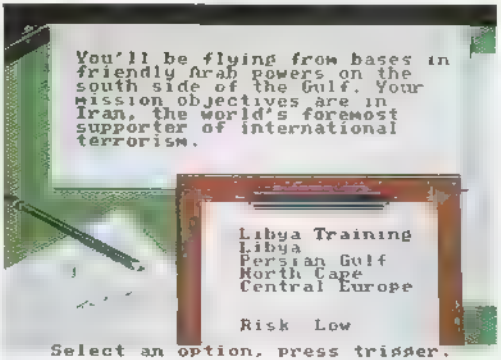
Damit man überhaupt eine Chance hat, muß man vor dem ersten Flug das umfangreiche Handbuch (mehr als hundert Seiten, aber in Englisch) lesen. In ihm ist der Umgang mit dem Jet, die Bedeutung der Anzeigen und die Taktik bei den Aufgaben ausführlich erklärt. Nützlich ist der Teil über Flugmanöver. Wer noch nie eine Bombe zielgenau abgeworfen, sich nie mit einem anderen Flugzeug im Luftkampf gemessen oder eine feindliche Rakete ausgetrickst hat, erhält hier das nötige Rüstzeug.

Bei »Project Stealth Fighter« gibt es vier Einsatzgebiete: Libyen, das Nordkap, Iran und Mitteleuropa (sprich Deutschland). Je nach gewählter Schwierigkeit muß man einen Auftrag ausführen, zum Beispiel »Zerstören einer militärischen Stellung« oder »Fotografieren einer feindlichen Stellung«.

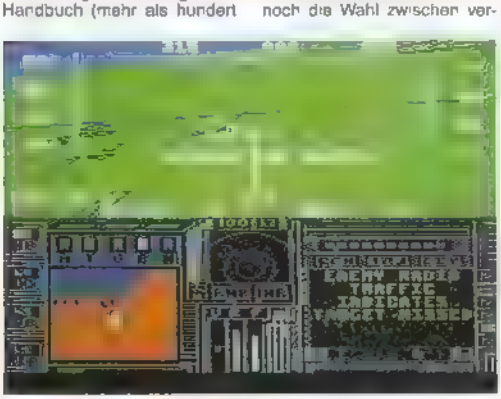
Bei den Missionen hat man noch die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen. So kann man einstellen, daß man durch Flugfehler nicht abstürzt, nicht abgeschossen wird, oder daß die Feinde schlecht zielen. Entsprechend für die Aufgabe ist das einstellbare politische Klima, das vom diplomatischen Gespräche bis zum kriegerischen Konflikt reichen kann.

Scheitern Sie bei einer Mission, sieht man zum Schluß das Bild eines enttäuschten Fliegers, der von seinen Kameraden gemieden wird. Eine Informationstafel gibt an, was man gelernt hat und wie hoch die Punktzahl dafür ist. War der Einsatz erfolgreich, wird man befördert. In der Verpackung liegen neben der Anleitung einige nützliche Dinge. Vier Landkarten helfen beim Planen der Missionen. Eine Tastaturschablone, die einfach auf den Computer gelegt wird, erklärt schnell die Bedeutung der einzelnen Tasten.

Der Bildschirmaufbau ist sehr übersichtlich. Alle wichtigen Anzeigen werden direkt in das Cockpitfenster eingeblendet und sind so direkt im Gesichtsfeld. Man muß also nicht auf die Instrumente sehen, um Geschwindigkeit oder Höhe zu kontrollieren. Jedes Waffensystem besitzt eine optische Hilfe, um sicher zu treffen. (gn)



Bei jeder Mission wird vorher erklärt, worum es geht (C64)



Anflug auf eine feindliche Stellung mit aktivierten Waffen (C64)

Stealth Fighter liegt mir schwer im Magen. Das fängt damit an, daß diese Simulation einige technische Schwächen hat, die ich von Microprose nicht gewohnt bin. Fliegt man beispielsweise über Wasser, dann wird der gesamte Boden, auch die Küste, blau dargestellt. Erreicht man das Land, schaltet der gesamte Boden, also auch die Wasserflächen, auf Grün um. Es gäbe noch einige solcher Details aufzuzählen.

Was alles auf dem Bildschirm erscheint, wenn ich eine Mission nicht vollende oder gar Mist baue, hat mich ziemlich betroffen gemacht. Da wird gezeigt, wie ich von meinen ehemaligen Kameraden gemieden werde und im schlimmsten Fall sogar als Säufer ende. Das alles frei nach dem Motto: Wenn du nicht genug Leute umbringst, bist du ein Versager! Sorry, bei solchen Dingen spiele ich nicht mehr mit.

Wenn es diesen Jet tatsächlich gibt (seine wahre Existenz ist nicht offiziell bestätigt), muß es eine wahre Freude sein, ihn zu fliegen. Mit seinen aerodynamischen Eigenschaften ist er sehr einfach zu beherrschen. Mir war das Spiel in dieser Hinsicht beinahe zu einfach. Im direkten Vergleich bevorzuge ich allerdings die Simulation »Gunship«. Erstens ist Gunship anspruchsvoller als Stealth Fighter, zweitens gehen mir bei Stealth Fighter die Anspielungen auf den »internationalen Terror« von Iran und Lybien auf den Keks. Hier wird ganz plump auf einen realen Konflikt und tatsächliche Ereignisse angespielt. Ich bin ein Freund von Realitätsnähe bei Simulationen, aber hier halte ich sie für gefährlich. Zu einseitig wird hier für die nationale Sache der Amerikaner geworben. Daß beim Angriff auf Tripolis auch die Zivilbevölkerung betroffen ist, bleibt unerwähnt.

Grafik	8.5	■	■	■	■	■	■	■				
Sound	5	■	■	■	■	■						
Power-Wertung	7	■	■	■	■	■	■	■				

Star Trek

Grafik	8.5	
Sound	7	
Power-Wertung	8	

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Die neueste Teufelei der Klingonen hat es in sich. Mit einem Photonen-Torpedo beeinflussen die Bösewichter die Raumschiffe der Föderation so daß deren Mannschaften zu den Klingonen überlaufen. In einer kugelförmigen Zone mit 100 Lichtjahren Radius ist kein Raumschiff mehr sicher. Die Föderation hat diese Zone durch eine Energie-Sphäre vom Rest des Universums getrennt. Das Raumschiff Enterprise ist vorher in diese Zone geflogen, um den Klingonen das Handwerk zu legen.

Enterprise-Fans übernehmen in diesem Spiel die Rollen von ihren Star-Trek-Stars. Mr. Spock, Uhura, Sulu, Chekov, Scotty, »Pille« McCoy und natürlich Captain Kirk.

Dank eines ausgeklügelten Menü-Systems läßt sich »Star Trek« mit der Maus ganz einfach bedienen. Natürlich darf auch das »Beamen« auf Planeten-Oberflächen nicht fehlen. Auch hier müssen Sie Probleme lösen und können dafür wichtige Gegenstände erhalten.

Mehrere total unterschiedliche Lösungswege verleiten zu nochmaligem Spielen, auch wenn man das Universum schon mal gerettet hat.

Obwohl Star Trek schon vor einem dreiviertel Jahr in Happy-Computer Ausgabe 4/87 ausführlich getestet wurde, ist es erst jetzt erschienen. 1988 sollen dann Umsetzungen für 8-Bit-Computer veröffentlicht werden. (bs)

Captain Kirk an ST: Mach' ja keinen Reset! (Atari ST)

Boris: »Faszinierend, Captain!«

Also ehrlich. Wer einen ST besitzt und sich Star Trek nicht besorgt, ist selber schuld. Mit keinem anderen Spiel kann man seine Freunde so beeindrucken. Digitalisierte Soundeffekte, super Grafik und ein tolles Spielprinzip – hier ist einfach alles vorhanden, was das Spieler-Herz begehrt. Die Wartezeit hat sich gelohnt. Die Programmierer haben sogar noch die wenigen Mängel beseitigt, die wir im Happy-Testbericht angesprochen haben (zu wenig Digi-Sounds, nur ein Spielstand speicherbar). Ein Lob auch an die tolle, ausführliche deutsche Anleitung. Mit viel Spannung erwarten wir die 8-Bit-Versionen von Star Trek. Wahrscheinlich werden sich diese vom ST-Original in manchen Punkten unterscheiden. Unser Tip: Warten Sie den Test der Umsetzung ab, der in Power Play erscheinen wird.

Kolonialmacht

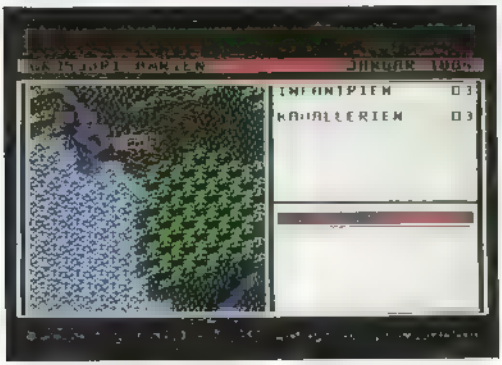
Grafik	3.5	
Sound	0.5	
Power-Wertung	4	

C64
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Reaktor

Afrika 1884: vier Mächte beginnen einen Kontinent unter sich aufzuteilen. Wer schon immer mal sein Geschick als Eroberer und Stratege erproben wollte, kann sich bei »Kolonialmacht« mit bis zu drei Mitspielern messen. Mindestens ein menschlicher Gegner ist Voraussetzung, da der Computer nicht als Spielpartner zur Verfügung steht. Sie haben im Spiel 16 Monate Zeit, um die führende militärische und wirtschaftliche Macht zu werden. Ausgestattet sind Sie nur mit 6000 Talern Startkapital und sechs Armeen. Das Spiel besteht aus drei Phasen: Handel und Kaufen, Plazieren der Neuerwerbungen, Ziehen der Truppen.

Der fremde Kontinent bietet vier Güter (Kakao, Tabak, Gold und Diamanten), die man durch Minen und Plantagen in seinen Besitz bringt. Je nach Lage produzieren Ihre Besitzungen viel oder wenig. Auf dem Markt kann man seine Waren dann verscherbeln oder andere Güter kaufen und auf einen Preisanstieg spekulieren. Nach jeder Runde werden nämlich die Marktpreise neu berechnet.

Obwohl man kämpfen kann, bleiben die Eingeborenen bei diesem Spiel unbehelligt. Wenn zu den Waffen gegriffen wird, bekriegen sich die Kolonialmächte nur gegeneinander. Man kann entweder gegen feindliche Truppen antreten oder versuchen, Minen und Plantagen zu erobern. (gn)



Gregor versucht, sein bescheidenes Reich zu erweitern (C64)

Gregor: »Eine vertane Chance«

Schade, schade, aus dem Spiel hätte man mehr machen können. Als Simulation ist Kolonialmacht normal Einschränkungen anzusehen. Die Marktpreise scheinen sich nach den Sternen oder irgendwelchen historischen Daten zu orientieren, die aber nirgendwo erklärt werden. Das Gesetz von Angebot und Nachfrage gilt nur bedingt. Die Preise orientieren sich an einem etwas eigenwilligen System, das demjenigen den Sieg verspricht, der sich auf das richtige Gut spezialisiert. Die Abfolge ist so klar, daß man nach dem dritten Mal die optimale Taktik kennt. Das Programm ist trotzdem recht unterhaltsam und spielt sich sehr flüssig. Wer keine zu hohen Ansprüche stellt, kann hier mit ein paar Freunden einige vergnügliche Stunden verbringen.

Xor

C64, Schneider CPC (Spectrum, Atari ST)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Logotron

Es sieht aus wie »Boulder Dash«, spielt sich aber doch ganz anders: das Denkspiel »Xor«.

Wer oder was ist »Xor«? Die Antwort auf diese Frage hat genau 15 Buchstaben. Jeweils einen dieser Buchstaben erhalten Sie, wenn Sie einen der 15 Levels des Spiels Xor lösen.

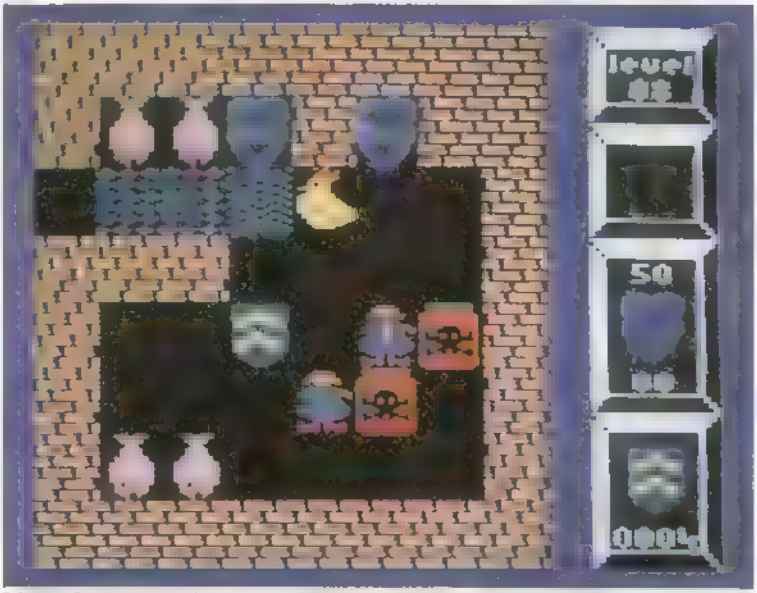
Auf den ersten Blick ähnelt Xor dem Klassiker »Boulder Dash«. Sie sollen mit einer von zwei voneinander unabhängigen Spielfiguren den Ausgang des Levels erreichen. Er wird sich aber erst öffnen, wenn Sie alle herumliegenden Masken eingesammelt haben.

Natürlich gibt es einige Hindernisse auf dem Weg zum Xor-Erfolg. So tummeln sich Fische und Hühner in den Labyrinthen. Fische fallen immer nach unten, während Hühner aufgescheucht nach links rennen. Sollte ein Fisch oder ein Huhn gegen die Spielfigur prallen, ist diese verloren.

Viele Wege sind von Kraftfeldern versperrt, die Sie nur in einer Richtung durchlaufen können. Sind Sie einmal durch das Kraftfeld hindurch, verschwindet dieses. Doch Vorsicht: Viele Kraftfelder dienen als Stütze für Fische und Hühner. Eine falsche Bewegung, und Sie setzen ganze Tier-Lawinen frei, die Ihnen den Weg versperren können. Um sich Wege freizusprengen, benutzen Sie die herumliegenden Bomben. Diese zünden automatisch, wenn Sie von Fisch oder Huhn getroffen werden.

Sie haben beliebig viel Zeit, Ihre Spielzüge zu planen, denn es gibt kein Zeitlimit. Allerdings müssen Sie jeden Level in maximal 2000 Spielzügen bewältigen. (bs)

Auf dem Commodore muß man auf Farbenpracht verzichten (C64)



Prächtige Farben, schwere Puzzles: Xor ist ein vertracktes Logik-Spiel für Denker. (CPC)

Logik- und Denkspiele habe ich schon immer gemocht, obwohl sie sicherlich nicht jedermanns Sache sind. Wer am liebsten Raumschiffe vom Bildschirm fegt, sollte die Finger von Xor lassen.

Das Scrolling ruckelt in beiden getesteten Versionen fürchterlich. Außerdem wird erst gescrollt, wenn man schon am Bildschirmrand angekommen ist. Dadurch sieht man nicht, was vor einem liegt, und kann somit auch nicht gut genug vorausplanen. Die Musik, ein recht eintöniges Gedudel, reizt niemanden zum Zuhören. Ansonsten ist Xor außerordentlich schwer.

Wenn Sie wilde Bildschirm-Action verschmähen und auf aufregende Grafik und Musik verzichten können, sollten Sie sich Xor unbedingt einmal ansehen. Hier ist Geisteskraft pur gefragt. So recht begeistern kann mich das Spiel aber nicht. Es ist ein wenig zu schwer, eine »Undo«-Funktion, um zumindest einen Zug zurücknehmen, vermisse ich schmerzlich. Auch wenn die Grafik nur Nebensache ist, hätte eine schönere Präsentation dem Ganzen keinen Abbruch getan. Xor ist für Knobel-Fans empfehlenswert, aber an die Klasse von »Soko-Ban« und »Shanghai« kommt es nicht heran.

Grafik	3.5	
Sound	1.5	
Power-Wertung	7	

Die C64-Version nutzt den Computer nicht aus

Grafik	4	
Sound	2	
Power-Wertung	7	

Die Schneider-Version ist technisch besser gelungen

THE HUNT FOR RED OCTOBER

JAGD AUF ROTER OKTOBER

Die perfekte
U-Boot-Simulation!
Das offizielle Computerspiel
zu dem Weltbestseller
von Tom Clancy.

ariolasoft

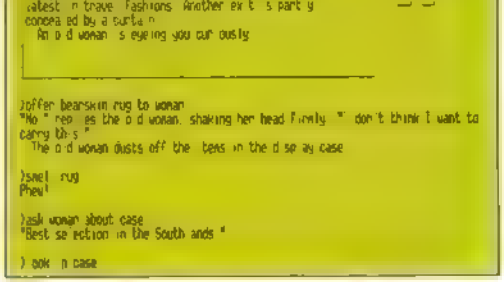
Beyond Zork

Die »Zork«-Trilogie ist mit einer Million verkauften Exemplaren wohl das verbreiteste Adventure der Welt. Und was kommt danach?

Grafik	1	
Sound	0	
Power-Wertung	8	

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C128, Mac)
zirka 100 Mark ★ Infocom

Über Zeiten in Quendor. Seit die Magier in Frösche verwandelt wurden und sich in Tümpeln vergnügen, ist im Land die Hölle los. Die Einwohner sind schutzlos bösen Mächten ausgeliefert. Keiner hat eine Erklärung für das seltsame Phänomen. An den Wegen lauern Gestalten um harmlosen Reisenden den Garaus zu machen. In den Tavernen werden schaurige Geschichten erzählt: Es soll ein leibhaftiger Urgrue im Lande sein. Eine neue Finsternis senkt sich über den Süden von Quendor.



Bessere Ausrüstung? Kein Problem, solange die Zorkmids reichen

Die einzige Hoffnung der Quendorianer ist die heilige Kokosnuß, in ihr fließt ein Elexier, das dem geplagten Land wieder Ruhe verschaffen würde. Es wäre also schön, wenn sich endlich einer der berüchtigten Helden auf die Socken machen und sie holen würde, anstatt sich immer von den Barden besingen zu lassen (Pscht, damit sind Sie gemeint).

Um Quendor betreten zu können, müssen Sie sich eine Spielfigur zusammenstellen. Sechzig Punkte werden auf sechs verschiedene Attribute verteilt: Ausdauer, Kraft, Geschick, Grips, Geduld und Glück. Je nachdem, wie man seine Punkte verteilt, reagiert der Charakter. Wenn man beispielsweise alle Punkte auf Stärke und Ausdauer legt, hat man sich schnell einen »Rambo« gezimmert. Er kann zwar doll draufhauen, ist aber sehr dämlich. Doch das muß nicht so bleiben.

Während des Spiels kann man sich Charakterpunkte dazuverdienen. Hat man einen Monster weggeputzt, erhöhen sich Kraft, Erfahrung und Ausdauer. Wenn man sich nicht allzu dumm anstellt, bekommt man mehr Intelligenz vom Programm bescheinigt. Das ist sehr wichtig. Um bestimmte Rätsel zu lösen, braucht man eine gewisse Anzahl von Charakter-Punkten. Ein Beispiel: Sie stehen vor einer Tür und wollen einen Schlüssel ins Schloß stecken. Da ihr Charakter aber die ungeschicktesten Griffel der Welt hat, schiebt sich natürlich gar nichts. Kommen Sie besser wieder, wenn sie etwas flinkere Finger haben.

Es ist sinnvoll, sich möglichst gut auszurüsten und seine Charakterwerte zu verbessern. Doch trotz allen Rollenspiel-Elementen ist Beyond Zork immer noch ein Adventure. Für das Spiel geschehen ist es wichtiger, ein Rätsel zu lösen und näher an die Kokosnuß zu kommen. Dafür bekommen Sie auch mehr Punkte.

Wenn Sie den Charakter fertig haben, geht das Spiel los. Spätestens hier werden die Infocom-Fans erstaunt aufschreien: Auf dem Schirm ist nämlich mehr zu sehen als reiner Text. Zuerst fällt eine Karte auf, die man heranzoomen kann und die das lästige Kartographieren überflüssig macht. In der anderen Ecke ist ein Window, in dem der jeweilige Raum des Adventures beschrieben wird. Zu guter Letzt ist noch die normale Eingabezeile auf dem Schirm, in die man alle Befehle eintippt. Der Parser ist, wie bei Infocom üblich, sehr intelligent und versteht zirka 1500 verschiedene Wörter. Damit lassen sich alle möglichen und unmöglichen Dinge ausdrücken. Man kann sich einen individuellen Bildschirm zusammenstellen, Farben ändern oder das Spiel wie ein normales Text-Adventure spielen. Damit sind natürlich auch die Probleme des Grafik-Wirrwarrs bei den PCs beendet.

Die Funktionstasten sind mit gebräuchlichen Kommandos wie »Drop«, »Attack Monster« und »Examine« belegt. Je nach Wunsch darf man diese Tasten einfach nach seinen Bedürfnissen belegen. Ein kleiner Gag: Mit einem speziellen Kommando kann man den Monstern im Spiel jeden beliebigen Namen geben. Auf diese Art und Weise hat man endlich mal die Chance, zum Beispiel seinem Lateinlehrer symbolisch eins vor den Latz zu knallen.

Bevor Sie sich jedoch mit solchen Feinheiten herumschlagen, sollten Sie sich zuerst im Land ein wenig umsehen und dann zum Koch in der Taverne gehen. Er zeigt Ihnen eine riesige Zwiebel und schlägt etwas vor. Wenn Sie ihm ein Fläschchen Wein aus dem Keller bringen, will er Ihnen zum Dank das gigantische Gemüse schenken.

Mit diesem lohnenden Ziel vor Augen und ein wenig Herzklopfen stehen Sie vor dem ersten Dungeon. Sie sollten sich zumindest eine Lampe organisieren.

Exklusiv: Dave Lebling über Beyond Zork

Infocom-Mitbegründer David Lebling hat schon acht Adventures geschrieben und am System für Beyond Zork mitgearbeitet. Zusammen mit Marc Blanc schrieb er die erfolgreiche »Zork«-Trilogie. Zu dem neuen Programm vertrat er uns einige Insider-Informationen.

»In dem Spiel gibt es die heilige Kokosnuß von Quendor. Dieses Ding hat seine eigene Bewandtnis. Wir haben ein wöchentliches Mittagessen aller Autoren im Büro. Einmal brachte jemand eine Kokosnuß mit. Niemand aß sie, keiner konnte sie nicht öffnen. So schlugen wir nur die Löcher oben auf und tranken die Kokosnußmilch. Irgendjemand hat wohl vergessen, sie in den Kühlschrank zu tun und sie blieb eine Woche lang liegen. In der nächsten Woche wollte sie keiner mehr öffnen. In der übernächsten Woche wollte ihr niemand mehr zu nahe kommen. Aber nach einer Weile verschwand der Gestank.

Sie ist inzwischen drei oder vier Jahre alt, riecht nicht mehr und wurde bei uns langsam zum Kultobjekt. Brian (Moriarty) will sie jetzt in Plastik gießen lassen und auf seinen Schreibtisch stellen.«

»Der Parser ist fast der gleiche geblieben. Beyond Zork arbeitet aber mit einem komplett neuen System. Mit ihm kann man Dinge machen, die bisher in der Infocom Plus-Serie nicht möglich waren: Windows, Landkarten und eine Menge mehr. Beyond Zork wird es nicht für die 64-KByte-Computer geben. Sorry, aber das Adventure ist einfach zu groß.«

(Dave Lebling/al)

sieren, denn da unten kann es stockdunkel sein. Jedesmal, wenn Sie in einem neuen Spiel ein Dungeon betreten, sind die Räume ein wenig anders verteilt. Dadurch wird Beyond Zork nie langweilig.

Im Lauf des Spiels finden Sie natürlich die verschiedensten Schätze und Waffen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob man eine Raupe als Projektil oder als Haarschmuck verwendet, gehen Sie am besten in die Shops, die auf der Landkarte verteilt sind. In ihnen kann man Gegenstände identifizieren lassen und verschiedene Nettigkeiten kaufen, wenn man genügend Zorkmids hat. Stehlen ist absolut sinnlos, da die Geschäftsinhaberinnen äußerst gut zaubern können.

Programmierer und Autor ist »Professor« Brian Moriarty, der mit »Wishbringer« und »Trinity« in der Adventure-Szene bekannt wurde. Besonders witzig ist das Programm für alle, die schon andere Infocom-Adventures gespielt haben. Im ganzen Programm wimmelt es nur so von Anspielungen. Es spielt natürlich im altbekannten »Great Underground Empire«, in dem schon viele Zorkianer herumgeirrt sind. Es gibt einen Zauberspruch namens »Prosser« (Hitchhiker), die Zauberergilde »Arcadi By the Sea« (Sorcerer), die verzauberten Zauberer (Spellbreaker) und jede Menge Monster (Grues, Rat Ants und sogar das Christmas Tree Monster) aus alten Adventures. Aber auch der Spieler, der die anderen Adventures nicht kennt, bekommt auch eine gehörige Portion Humor zu sehen. Nicht nur die Texte sind spritzig geschrieben; versuchen Sie doch mal den Computer übel zu beschimpfen. Er wird Ihnen aus Rache eine gehörige Portion Intelligenz abziehen. (al)

Selten ist mir eine Wertung so schwer gefallen. Um ganz sicher zu sein, habe ich Beyond Zork lange und ausführlich gespielt, mich in die unmöglichsten Situationen begeben und den Parser durch die Mangel gedreht. Danach war ich endlich sicher: Beyond Zork bekommt von mir die Höchstnote.

Das liegt zuallererst an der gewohnten Infocom-Qualität von Parser und Story. Das allein wäre aber noch nicht Grund genug für eine so hohe Note. Bei Rollenspielen hat mich immer gestört, daß man nie richtig mit Charakteren reden oder etwas Außergewöhnliches tun konnte. Hier darf man sich richtig austoben und versuchen, was man will. Man stößt beim Parser nicht so schnell an Grenzen, stirbt nicht so schnell wie in normalen Rollenspielen und kann mit etwas Geschick den Angreifern auszuweichen. Es ist eben kein reines Monstermetzeln, sondern immer noch einige gehörige Denkarbeit. Die Puzzles sind nicht allzuschwer und auch für Einsteiger gut geeignet.

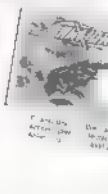
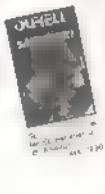
In dem Adventure gibt es einige herrlich komische Situationen. Welcher Abenteurer will schon für eine Zwiebel sein Leben aufs Spiel setzen (auch wenn es eine schöne ist)?

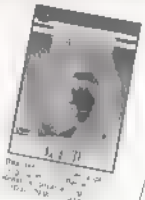
Im Gegensatz zu Analogbin ich kein eingefleischter Infocom-Fan und aber Rollenspielen zugeneigt. Unter diesem Gesichtspunkt habe ich Beyond Zork gespielt und bin ein wenig enttäuscht. Wer hier eine Art Super-Bard's Tale erwartet, sollte einen weiten Bogen um das Programm machen. Trotz Charakterwerten und anderen Anleihen ist das Spiel in erster Linie ein Adventure für Leute mit guten Englischkenntnissen.

Die Story kann mich auch nicht so recht begeistern. Wohl dem, der die ganzen internen Gags kapiert, doch über weite Strecken wird aber biedere Abenteuerware geboten, die freilich mitunter durch Humor glänzt. Adventure-Fans werden Beyond Zork lieben, doch als Rollenspiel kann es nicht so recht begeistern.

T. S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

C64-Programme zu Hammerpreisen

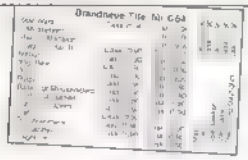





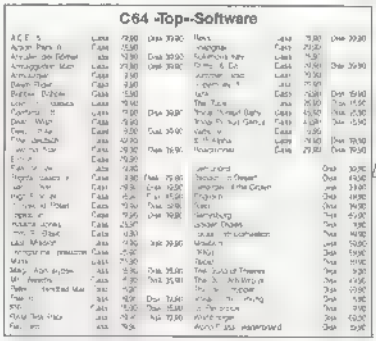
LASER BASIC

Joysticks

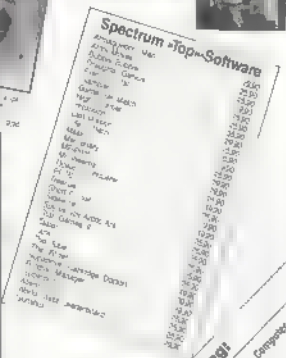
Comp. PRO 5000 (μ-Schalter)	29,90
Speedking (μ-Schalter)	29,90
Quickshot II Turbo (μ-Schalter)	25,90
Magnum (μ-Schalter)	35,90



C64 »Top«-Software



Spectrum »Top«-Software



Sofortbestellung!

Computer

Ich habe gern für sechzehn

und zwar möglichst flott! Anschrift ist auf der Rückseite

Ausführliches Info kann angefordert werden.

Alle Preise sind unsere Ladenpreise

Bei Versand berechnen wir zusätzliche Selbstkosten, bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11/28 82 86

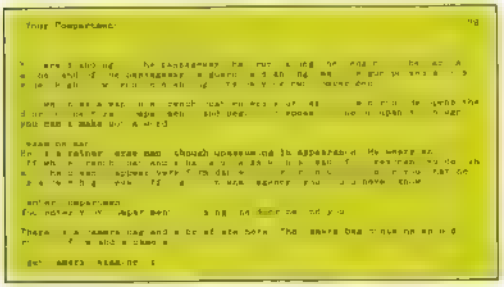
Border Zone

Ein geheimes Dokument, der eiserne Vorhang und zwei waschechte Agenten bilden das Szenario des neuesten Infocom-Adventures.

MS DOS (Apple II, C64, Macintosh)
89 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik	0
Sound	0
Power-Wertung	7.5

Der Ostblock-Staat Frobnia war Ihnen schon immer suspekt: Überall bewaffnete Posten, nächtliche Ausgangssperren und Kontrollen auf den Straßen. Nicht gerade die Atmosphäre, die man als amerikanischer Geschäftsmann schätzt. Auch auf dieser Reise hatten Sie ein mulmiges Gefühl. Aber jetzt ist ja alles vorbei: Sie sitzen im Zug der heimwärts rattert, und freuen sich auf die Annehmlichkeiten des westlichen Wiens.



Ein plötzlicher Kontakt mit der frobnischen Bevölkerung (MS-DOS)

Doch kurz vor der Grenze stolpert ein verwundeter Amerikaner in Ihr Abteil. Er drückt Ihnen ein Dokument in die Hand, erklärt, wo Sie es abliefern sollen und verschwindet dann so schnell, wie er gekommen war. Seitdem wimmelt es im Zug nur so von Wachposten und auffällig unauffälligen Männern in Trenchcoats. Sie begreifen erst langsam, daß Sie in eine brisante Spionageaffäre verwickelt sind. In wenigen Minuten läuft der Zug in der Grenzstation ein. Sie sollten das Dokument schleunigst verstecken. Aber wo?

Das ist nicht die einzige Schwierigkeit. Im zweiten Teil von »Border Zone« übernehmen Sie die Rolle des verwundeten Spions. Das Dokument hat er einem amerikanischen Reisenden übergeben, von dem er nicht weiß, ob er es über die Grenze schmuggeln kann. Es ist wichtig, denn es enthält Fakten über einen geplanten Mord: Der amerikanische Botschafter soll morgen in Litzenburg erschossen werden. Doch unser Agent hat im Moment ganz andere Sorgen. Er hat es zwar geschafft, dem KGB aus dem Zug zu entkommen, aber jetzt steht er blutend und frierend vor der frobnischen Grenze. Suchmannschaften durchkämmen das Gelände. Die Wachposten sind alarmiert, die Lichtkegel der Suchscheinwerfer durchschneiden die Dunkelheit. Hinter sich kann er schon die Hunde hören, die auf ihn losgelassen werden. Wo kann er über die Grenze gehen? Wie kann er die Blutung stillen? Wie entkommt er den Hunden? Alles Fragen, die Sie möglichst schnell klären sollten.

Im dritten Teil schlüpft der Spieler in die Rolle eines KGB-Offiziers. Er soll das geplante Attentat in aller Ruhe überwachen und die Spuren des sowjetischen Geheimdienstes verwischen. Was die ranghöheren Offiziere aber nicht ahnen können, ist, daß unser Mann keineswegs am Erfolg des KGB interessiert ist. Er steht auf beiden Seiten. Und er will das Attentat unter allen Umständen verhindern.

Was Sie hier vor sich haben, ist nicht der neueste John Le Carré-Roman, sondern ein Textadventure von Infocom. In diesem Abenteuerspiel übernehmen Sie die Rollen der drei Hauptfiguren. Sie können in beliebiger Reihenfolge spielen. Man muß also nicht zuerst das Dokument über die Grenze schmuggeln, um als Agent hinter den eisernen Vorhang zu kommen. Damit es richtig spannend wird, läuft das Spiel in Echtzeit ab. Alle Personen oder Ereignisse treffen nach einer bestimmten Zeit unweigerlich ein, auch wenn Sie nichts auf der Tastatur tippen! Aber keine Angst, die Zeit reicht immer aus, um sich einen Tippfehler zu leisten. Man kann sogar zwischen zwei Spielgeschwindigkeiten wählen. Und wenn Sie das Spiel kurz unterbrechen müssen oder etwas nachdenken wollen, gibt es immer noch ein Pause-Kommando, um den Spielfluß anzuhalten. Ganz verzweifelte Spione können sich im Spiel Hilfe holen. Das Programm hat sogenannte Hints eingebaut, die Sie jederzeit aufrufen können.

»Border Zone« wurde von Marc Blanc, einem Gründer des Softwarehauses Infocom, geschrieben. Er wurde durch die Mitarbeit an der »Zork«-Trilogie, »Enchanter« und durch seinen brillanten Software-Krimi »Deadline« in der Softwareszene bekannt.

Damit man richtig auf die Geschichte eingestimmt wird, liegen auch diesmal tolle Beilagen in der Packung: die Visitenkarte eines Buchhändlers in Litzenburg, die topographische Karte der Grenzstation und ein Streichholzbriefchen der frobnischen Eisenbahngesellschaft. Am witzigsten ist aber ein frobnisches Wörterbuch, in dem die wichtigsten Redewendungen verzeichnet sind. Wissen Sie, was hundert auf frobn sch heißt? Nimmumski. Und eine Million? N mmmn mmmn mmlmski. (al)

Ich bin von Border Zone nicht enttäuscht worden. Marc Blanc hat eine coole Geschichte geschrieben, die für Spannung sorgt. John Le Carré oder John Forsyth hätten die Agenten-Atmosphäre sicher nicht besser beschreiben können. Richtig spannend wird Border Zone durch die Echtzeit. Wenn der KGB-Scherge nur noch zwei Abteile entfernt ist, und Sie haben das Dokument immer noch nicht versteckt, kann das üble Folgen haben. Finger und Gesichtszüge verkrampfen sich, die Tippfehler-Rate steigt und man gerät schnell in Panik. Da merkt man erst, wie wenig Zeit man im richtigen Leben hätte.

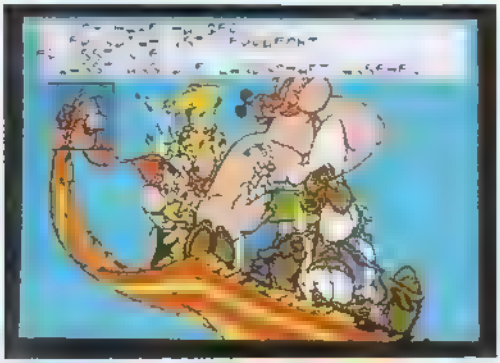
Leider ist mir etwas negativ aufgefallen: Der erste Teil ist nicht schwer zu knacken, man hat schnell heraus, was man tun muß. Aber auch die nachfolgenden Teile sind nicht kompliziert und die eingebauten Hints machen das Spiel leicht. Außerdem ist das Adventure nicht sonderlich umfangreich. Für Adventure-Profis ist Border Zone eine leichte Fingerübung. Wer aber als Anfänger auf eine gute Geschichte und ein spannendes Vergnügen nicht verzichten möchte, sollte sich Border Zone besorgen. Und Infocom-Fans können sich das Spiel so oder so nicht entgehen lassen.

Sehr atmosphärisch, dieses Border Zone. Man schaut während des Spielens immer wieder mal nach, ob sich nicht doch gerade ein Agent ins Zimmer geschlichen hat. Und wenn man als verwundeter Spion kurz vor der Grenze zitternd vor Kälte zusammenbricht, zittert man vor dem Computerschirm – allerdings vor Aufregung.

Bei all der Atmosphäre scheinen mir aber die Puzzles etwas zu kurz gekommen zu sein. Durch die eingebaute Hint-Funktion hat sich Infocom selber ein Bein gestellt, denn hier sieht man, daß es nur wenige Probleme gibt, die zu lösen sind (die sind dafür aber recht komplex).

Wer allerdings nicht die Puzzles zählt, sondern auf Atmosphäre, unterhaltsame Texte, und auch den einen oder anderen Gag Wert legt, der wird Border Zone vielen anderen Infocom-Titeln (und natürlich auch anderen Adventures) vorziehen.

Asterix im Morgenland



Tolle Comic-Grafik, aber die Action-Sequenzen sind etwas mickrig (ST)

Grafik	6.5
Sound	3.5
Power-Wertung	2.5

Atari ST (C64, MS-DOS, Schneider CPC)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Bomico/Coktel Vision

In einem uns allen gut bekannten kleinen gallischen Dorf wird wieder mal ein Festbankett gefeiert. Häuptling Majestix schwingt eine lange Rede und Obelix verzehrt sein übliches Wildschwein, als ein fürchterlicher Krach das Dorf erschüttert. Der völlig erschöpfte Fakir Erindjah ist mit seinem fliegenden Teppich bruchgelandet. Er möchte den Barden Troubadix mit in seine Heimat nehmen, da dort seit Wochen kein Regen mehr gefallen ist. Troubadix Gesang ist so schlecht, daß sogar die Götter weinen — sprich es regnet wenn er singt. Asterix, Obelix und Idefix begleiten Erindjah und Troubadix auf dem fliegenden Teppich.

Das Computerspiel zum neuen Comic-Band »Asterix im Morgenland« ist eine Mischung aus Abenteuerspiel und Action-Sequenzen. Sie steuern alle Hauptpersonen des Comics gleichzeitig. In den bildschirmfüllenden Bildern klicken Sie einfach mit der Maus die Person an, die etwas tun soll. Auf dem Bildschirm erscheint dann eine Liste von Dingen, die diese Person jetzt tun kann. Durch Drücken einer Zifferntaste wählen Sie die gewünschte Aktion aus.

Ab und zu müssen Sie eine Action-Szene durchspielen. Hier steuern Sie Asterix, der in einer Art »Man-Pac-Man« Zaubertränke aufsammeln und Römer verprügeln muß. (bs)

Boris: »Warwohlnix!«

Spiele zu Comic-Serien standen schon immer unter einem schlechten Stern. Mit Asterix wiederholt sich nun ein Elend wie »Resende im Wind«. Die Adventure-Elemente in diesem Spiel sind minimal, da man stets nur aus zwei oder drei Möglichkeiten wählen kann – nach zweimal Raten weiß man die Lösung. Die Action-Sequenzen sind schlichtweg scheußlich, denn der Spielausgang hängt zu großen Teilen vom Zufall ab. Hier ist die Grafik auch wesentlich schlechter als in den Adventure-Szenen. Vom Spiel bin ich insgesamt keineswegs begeistert.

Computer Service
Michael & Joachim Maier GbR
Postfach 1304
7913 Senden / Iller
Tel. 07307/6230

Computerservice
Tino Hofstede
An der Windmühle 8
5010 Bergheim 5

Programmkatalog

mit ernsthaften Programmen und Spielen für

·Amiga ·C16/116
·C128 ·Plus/4
·C64 ·VC 20

gegen 2x80 Pf in Briefmarken

Interfunk
FACHGESCHÄFT
RADIO WEISS
COM PLAY
Hohenzollernring 29 · 5000 Köln 1
Telefon 0221/252457

Lieferbar:

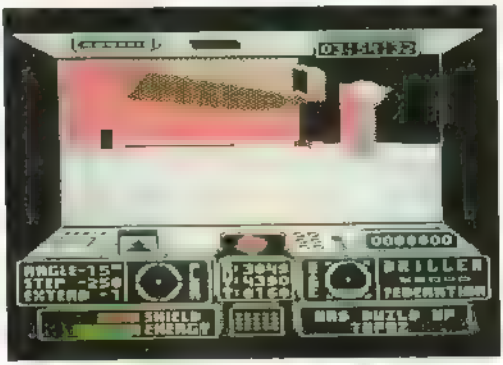
Amiga:	Garrison	55,–
	Aegis Sonix	149,–
	Flight Sim. II	134,–
C64:	Airborne Ranger	69,–
	Stealth Fighter	69,–

MICRO PROSE

Driller

Schneider CPC (C64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette) ★ Incentive

Grafik	7	
Sound	1	
Power-Wertung	8.5	



Das Grafik-Demo der C64 Version sieht vielversprechend aus

In vier Stunden wird der Mond Mitral explodieren. Können Sie diese Katastrophe verhindern?

Auf dem Planeten Evath herrscht eine ganz schöne Panik. Den Bewohnern droht Mitral, einer ihrer beiden Monde, auf den Kopf zu fallen. Seit Jahren schon wird auf Mitral nach Energiekristallen gebohrt. So ist dort ein ganzer Komplex von Minen-Gebäuden und Plattformen entstanden. Doch erst vor kurzem stellten Wissenschaftler fest, daß durch diese Minen-Arbeit chemische Prozesse in Gang gesetzt worden sind, die im Inneren von Mitral enorme Gasmengen entstehen ließen. Wenn der im Mond aufgebaute Überdruck nicht sofort durch gezielte Bohrungen verringert wird, kommt es zu einer gewaltigen Explosion. Mitrals Trümmerstücke werden die Oberfläche Evaths total verwüsten, der Druck der Explosion wird Evath aus der Sonnen-Umlaufbahn pusten.

Mitral ist in 18 quadratische Sektoren aufgeteilt. Unter jedem Sektor verbirgt sich eine große Gasblase, deren Zentrum Sie finden und anbohren müssen. In manchen Sektoren ist dieses Zentrum schon durch ein Kreuz am Boden angegeben. Doch meistens müssen Sie selber herausfinden, wo der richtige Bohrpatz ist.

Drei Probleme erschweren die Bohr-Arbeit gewaltig. Erstens muß Ihre Aufgabe innerhalb von vier Stunden erfüllt sein, da dann der Überdruck seinen kritischen Wert erreicht. Zweitens reicht die Energie an Bord Ihres Bohrfahrzeuges nicht aus, die Mission zu vollenden. Sie müssen also nach Energiekristallen suchen, die in den einzelnen Sektoren versteckt sind. Und drittens hat man zwar Mitral evakuiert, damit Sie von niemandem gestört werden können, hat dabei aber vergessen, das Sicherheitssystem auszuschalten. Dieses System behandelt Sie wie einen Raumpiraten. Sie werden fleißig beschossen, egal ob von Laser-Stationen oder von fliegenden Aufsehern.

Haben die Kristalle in diesem Lagerraum eine besondere Bedeutung? (CPC)

»Driller« ist ein logisches Puzzle und dreidimensionales Adventure und nicht etwa ein Action-Spiel. Die Umgebung Ihres Bohrfahrzeuges wird in 3D-Grafik dargestellt. Sie können sich frei über die Oberfläche von Mitral bewegen und Ihre Laser abfeuern. Die Laser dienen nicht nur der Vernichtung von anderen Geschützen, mit ihnen können Sie auch Energiekristalle einsammeln, Schalter umlegen, Hindernisse aus dem Weg räumen und andere Aktionen auslösen.

Dem Programm liegt neben einer ausführlichen englischen Anleitung mit Kurzgeschichte auch ein dreidimensionales Model von Mitral zum Selberbauen und Kartographieren bei.

Natürlich läßt sich Driller nicht in einem Rutsch lösen. Deswegen wurde auch an eine Funktion gedacht, mit der man Spielstände jederzeit speichern und laden kann. (bs)

3D-Spiele wie »Koronis Rift« und »Sentinel« faszinieren mich. Auch »Driller« gefiel mir sofort.

Obwohl die 3D-Darstellung nicht fließend ist (sie muß bei diesem Spiel auch gar nicht so schnell sein) kommt wirklich das Gefühl auf, als wäre man gerade auf Mitral.

Liebe auf den zweiten Blick wurde es dann, als ich die vielen dreidimensionalen Puzzles entdeckte. Alles ist logisch aufgebaut und sehr oft überlegt man: Wie komme ich jetzt da rein? Wie schalte ich diesen Laser aus? Wie überwinde ich diese Mauer?

Die getestete Schneider CPC-Version bietet neben der 3D-Grafik (etwa zwei Bilder pro Sekunde) auch einige wenige Sound-Effekte.

Die C64-Umsetzung war zu Redaktionsschluß noch nicht fertig, wir konnten uns aber schon ein Grafik-Demo ansehen. Sie wird etwas langsamer als die CPC-Version sein, soll sich aber trotzdem flüssig spielen lassen.

Olympiareife Leistung auf dem

ATARI© VCS 2600

... die Klassiker jetzt auch auf Steckmodul für ATARI© VCS 2600

Vertrieb
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Direktbestellung:
☎ 0 21 01 / 60 71 42

Mitvertrieb
Micro Händler
Malmedyer Straße 30
4050 Mönchengladbach
Direktbestellung:
☎ 0 21 61 / 66 50 96

U.S. GOLD
Deutschland GmbH

* Bildschirmabbildungen C 64
Andere Formate können variieren

Wollen Sie unser Langgelaeltes Angebot kostenlos? Gegen Einsendung von DM 5,–
Schutzgebühr im Briefmarken erhalten Sie unsere neueste Preisliste
Ich habe einen ... bitte ankreuzen:
Schneider CPC Atari XL/XE C 64 C 16/116/Plus 4
Atari ST Amiga IBM MSX Spectrum
Apple

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 132
4044 Kaarst 2

Lietau & Woack 1987

Dungeon Master

Atari ST
zirka 80 Mark (Diskette) ★ FTL Games

Grafik	8.5
Sound	6.5
Power-Wertung	

Exklusiv in Power Play: Der erste Test eines Fantasy-Rollenspiels, das neue Maßstäbe setzt mit einer geradezu genialen Benutzerführung

Als einzige Lehrlinge des »Grey Lord«, des mächtigsten Magiers Ihres Landes, haben Sie ein leichtes Leben. Da der Grey Lord überall verehrt wird, genießen auch Sie ein hohes Ansehen. Ein schönes, nettes Mädchen wird Sie bald heiraten, genug Geld für eine unbesorgte Existenz ist jetzt schon auf dem Sparbuch. Und wenn einmal der Grey Lord Ihre Welt verläßt, erben Sie alle Reichtümer, die magischen Kräfte und das große Verlies, den »Dungeon«. Der Dungeon ist ein verschachteltes, mehrstöckiges Labyrinth im Inneren eines Berges. Hier ist das Labor des Grey Lords versteckt.

Der Grey Lord möchte dem Land ewigen Frieden und Wohlstand schenken. Zu diesem Zweck sucht er den »Power Gem«, einen Edelstein mit unglaublichen magischen Kräften. Dieser Edelstein ist irgendwo im Dungeon versteckt, doch selbst der Grey Lord kennt den genauen Platz nicht.

Eines Morgens erwachen Sie aus einem schrecklichen Alptraum und finden eine total veränderte Welt vor. Das ehemals schöne Land ist verwüstet und Ihre Freunde rapide gealtert. Doch das ist noch nicht der größte Schock: Sie scheinen sich für die Umwelt in einen Geist verwandelt zu haben, denn niemand kann Sie sehen. Da meldet sich Grey Lord mit einem Hilferuf. Während Sie schliefen, fand er den Power Gem. Aber als er den Zauber für ewigen Frieden aussprach, machte er einen gewaltigen Fehler. Bei einer riesigen Explosion wurden er und Sie in eine Zwischendimension geschleudert, wo Sie jahrelang in Trance waren und erst jetzt wieder erwacht sind. Außerdem hat sich bei der Explosion die böse Hälfte des Grey Lord gelöst.

Dieser böse Teil nennt sich Lord Chaos und tyrannisiert mit unerbittlicher Härte das Land. Um seine Macht zu festigen, sucht Lord Chaos nach dem Power Gem, der nach der Explosion immer noch irgendwo im Dungeon liegen muß. Der Grey Lord hat in den letzten Jahren schon viele sterbliche Abenteurer (Champions) in den Dungeon geschickt, doch keiner konnte bis zum Power Gem vordringen.

Um alle künftigen Abenteurer gehörig abzuschrecken, hat Lord Chaos die 24 besten Champions nicht umgebracht, sondern für immer in Spiegeln eingeschlossen, die kurz hinter dem Eingang des Dungeons in einer Halle hängen. Sie können vier Helden aus den Spiegeln befreien und so Ihr Team zusammenstellen.

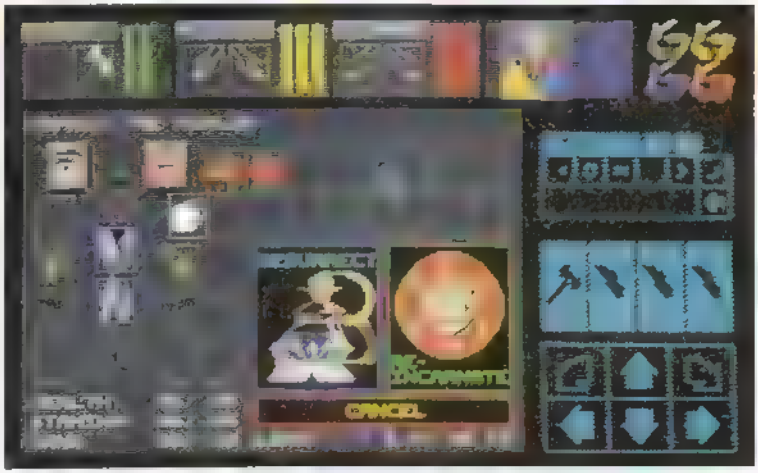
Mit dieser packenden Hintergrundstory beginnt »Dungeon Master«, ein Fantasy-Rollenspiel für den Atari ST. Alle Monster, die durch den Dungeon laufen, sind vom Programmierer genau an diese Stelle gesetzt worden. Nicht nur das. Die Monster gehen von alleine durch die Gänge, verfolgen Sie und laufen auch mal weg, wenn Sie überlegen sind — künstliche Monster-Intelligenz also.

Genügend Helden Licht vorausgesetzt, kann man die Monster schon aus einiger Entfernung sehen und das weitere Vorgehen planen. Das ist anders als bei The Bard's Tale, bei dem Monster oft zufällig und plötzlich auftauchen.

Ich schaffe es einfach nicht, all die tollen Ideen zu loben, die in diesem Spiel stecken, dazu müßte ich noch ein paar Seiten schreiben. Hinzu kommen eine hervorragende Grafik und viele digitalisierte Sounds – wie haben die Programmierer das alles nur in den Speicher des ST gepackt?

Jedermann, der sich für diese Art von Spiel interessiert, muß Dungeon Master einfach haben. Leider gibt es dieses Spiel-Vergnügen nur für den Atari ST.

Mullbinden mit tödlichem Inhalt (Atari ST)



Auf dem Inventory-Bildschirm sehen Sie Gegenstände und Charaktereigenschaften (Atari ST)

Rollenspiel-Fans mit einem Atari ST schweben im siebten Himmel. Nach der großartigen Umsetzung von »The Bard's Tale« kommt mit Dungeon Master ein noch besseres Rollenspiel für diesen Computer. Am meisten hat mich beeindruckt, daß

e Aktionen werden über die Maus gesteuert, die Benutzerführung ist ebenso komp ex wie logisch zugleich und sollte von jedermann auf Anhieb verstanden werden.

Ihre vier Champions bleiben stets zusammen in einer Gruppe. Sie können also keine einzelnen Spieler durch den Dungeon d rig eren. Wenn Sie auf e n Monster treffen, akt vieren Sie per Maus die Waffen. Am rechten Bildschirmrand ist für jeden Champion angezeigt, welche Waffe gerade in seiner rechten Hand ist. Ein Klick auf diese Waffe zeigt ein Menü, welches aufzählt, was man alles mit d eser Waffe machen kann: Stechen, Schlagen, einen Gegenstand abfeuern oder auch e nen Schlag abwehren. Hat der Abenteurer ke ne Waffe in der Hand, darf er auch mal mit bloßen Händen zuhauen, treten oder einen Kriegsschrei ausstoßen.

Die Kämpfe laufen in Echtze t ab. Schlägt man einige Sekunden lang nicht zu, wird man n d eser Zeit mit Hieben e ngedeckt. Andererseits ist ein Charakter der einen komplizierten Angriff ausführt, kurzzeitig blockiert und kann solange keine anderen Befehle entgegennehmen.

Nach e nem Kampf kann es sein, daß die Monster einige interessante Gegenstände zurückgelassen haben. Um diesen Gegenstand in die Hand e nes Champions zu nehmen, klicken Sie e nfach mit dem Mauszeiger drauf. Nun können Sie drei Dinge tun: Den Gegenstand wieder hinlegen (mit der Maus auf dem Boden ablegen), den Gegenstand wegwerfen (Gegenstand hochheben, dann Mausknopf loslassen) oder den Gegenstand zum Inventar eines Abenteurers hinzufügen. Das aktuelle Inventar läßt sich durch Druck auf den rechten Mausknopf erre chen. Dort sehen Sie eine schematische Darstellung des Charakters mit vielen kle nen Kästchen. Jedes Kästchen ist ein Lagerplatz für einen Gegenstand. Sie können Gegenstände im Rucksack, in einem k einen Köcher am Gürtel oder n den Händen halten. Manche Dinge, wie Kleidungsstücke und Schmuck, können Sie anziehen oder um den Hals tragen.

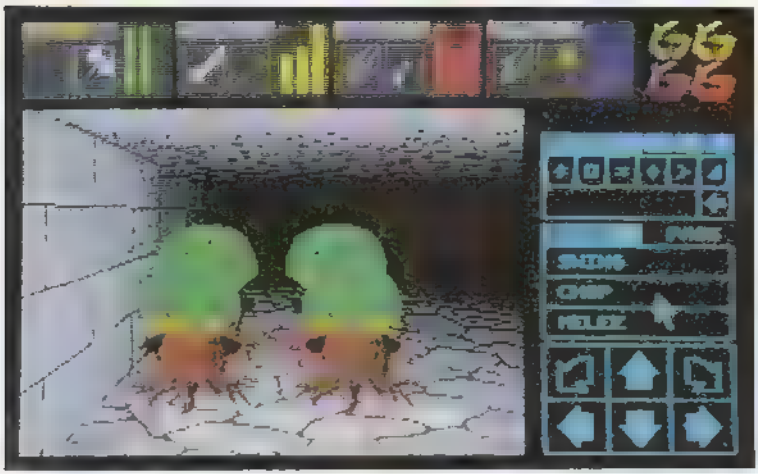
Zwei spez elle Kästchen zeigen ein Auge und einen Mund. Halten Sie einen Gegenstand über das Auge, werden auf dem Bi dschirm e nige Deta ls über das Objekt gezeigt. Legt man einen Gegenstand auf den Mund, wird er gegessen. So werden die Abenteurer vor dem Hungertod bewahrt.

Das Magie-System von Dungeon Master ist n cht minder interessant. In Mag e ausgeb ldete Charaktere können Zaubersprüche benutzen und damit die vielfältigsten Effekte erzie en. Gegner angreifen, Turen öffnen, He ltränke erschaffen, Räume magisch erleuchten und vieles mehr. Jeder Zauberspruch besteht aus mehreren S lben einer eigenen Zaubersprache. Jede S lbe wird durch ein grafisches Symbol dargestellt. Eine richt ge Kombination dieser Symbole ist ein Zauberspruch. Im Dungeon liegen Schriftrollen, auf denen einige Zaubersprüche erk ärt s nd. Sie müssen aber im Laufe des Spiels die Zaubersprache lernen und Ihre eigenen Sprüche entwickeln. Eine Beschreibung der einzelnen S lben befindet sich m Handbuch des Spiels. Außerdem enthält das Handbuch eine kleine Kurzgeschichte. Uns lag nur eine engl sche Version vor, ob Anleitung und Programm ins Deutsche übersetzt werden, steht noch nicht fest.

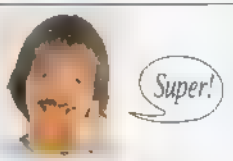
Das Spiel fängt sehr einfach an. Auf den ersten be den Stockwerken des Dungeons ist n cht sehr viel los, hier kann man sich in Ruhe an die Steuerung des Sp els gewöhnen. Ab dem dritten Leve geht es dann los mit vie en logischen Puzzles, fiesen Fal en und sehr bösen Monstern.

Dungeon Master benötigt m ndestens 512 KByte RAM und TOS im ROM. Das Programm läuft nur mit Farbmonitoren oder -fernsehern. (bs)

24 Champions sind für immer in den Spiegeln gefangen (Atari ST)



E n paar Screamers, wandelnde Bäume mit gefährlichen Schreien, schauen mal vorbei (Atari ST)



n der Ferne lungern vier Mumien herum. Sie kommen langsam aber sicher näher. Die Party gerät in Panik. Ein Zauberer wirft seine Fackel auf die Monster, doch die Burschen bestehen anscheinend aus Asbest-Mull binden und zeigen sich unbeeindruckt. Da wir unsere Fackel los sind, ist es jetzt natürlich zappenduster. Der Magier könnte etwas Licht machen, aber der würde schon dahingemeuchelt. Okay, dann machen wir uns scheu gt aus dem Staub und warten ab, wie sich die Mumien verhalten.

Wer Dungeon Master spielt, kann wirklich was erleben. Bei keinem anderen Rollenspiel ist die Atmosphäre so dicht und die Grafik so rea istisch. Dazu kommt die traumhafte Benutzerführung. Wer vor Rollenspielen immer zurückschreckte, weil sie einen zu schweren umständlichen und komplizierten Eindruck machten, wird von Dungeon Master eines Besseren belehrt. Einzige Einschränkung: Von der Komplexität her kommt es nicht ganz an Brocken wie »Ultima V« an. Wer aber auf Benutzerfreundlichkeit, schöne Grafik und ein interessantes, unkompliziertes Spielprinzip Wert legt, kommt an Dungeon Master nicht vorbei. Dieses Programm hat gute Chancen, The Bard's Tale zu überrunden.

Faszinierende Spielewelt

Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

Alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieledisketten – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaclubs und und und ...

Die 64'er-Spielesammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette

... **The Way** ... **Yeger** ... **Freibug** ... **Wirtschaftsmanager** ... **Vier gewinnt** ... **Brainstorm** ... **Kypro-Chess** ... **Morse** ... **Schiffe versenken** ... **Hunde** ... **Börse** ... **Magic Cubs** ...

Hardware-Anforderungen:
... 80 ... Modus ...

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten

Robox ... Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ... Robox ... **Scotland Yard** ... **Pirat** ... **Mission Asteroid** ... **Hexenhaus** ... **Sprachausgabe** ... **Wirtschaftsmanager** ... **Basic-Befehle** ... **Hunde** ... **Börse** ... **Magic Cubs** ...

3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C64/C128

Beste-Nr. 38704

DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,–*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe 64'er Extras noch folgende Programme: Basic-Grafik Vol. 1: 3D-Grafik für C64. Grafik-Design: Tips & Tricks. Bestell-Nr. 3870 ... DM 29,90 (sFr 24,90* / öS 299,–*) ... Basic-Grafik Vol. 2: Scrolling für Spiele, Fraktale, Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drucke-Software. Bestell-Nr. 38702 DM 39,90 (sFr 34,90 / öS 399,–*) ... Basic-Grafik Vol. 3: Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-Tricks im Alphamonochar, Super-Hardcopies. Bestell-Nr. 38703 DM 49,90 (sFr 34,90 / öS 399,–*)

Die 64'er-Spielesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette

... **Tanks** ... **Frosch** ... **Apokalypse Now** ... **Block out** ... **Tödliches Dioxin** ... **Libra** ... **Dasher** ... **Aquanor** ... **Bundesliga Manager** ... **Soft, Zauberschloß, Steel Slab** und **Space Invader** ...

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
... 64 oder C 128 bzw. C 128 (64er Modus) ... Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick

... 90428 ISBN 3-89090-428-9

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

... Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0

SCHWEIZ: Markt&Technik Verlag AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 • ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Ges.m.b.H., Hutzwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26 • Österreichische Media Vertriebsges. mbH (Großhandel), Lassallegasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.

711125

POWER WETTBEWERB

Gewinn einen Fußball von Gary Lineker

Englands Fußball-Nationalspieler Gary Lineker ist der Namens-Pate für Gremlins Sport-Simulation »Superstar Soccer«. Fünf Fußbälle mit einem Autogramm des Star-Kickers und Computerspiele kann man bei unserem Wettbewerb gewinnen.

Bei der Fußball-Weltmeisterschaft 1986 in Mexico war Gary Linekers großer Auftritt: Der englische Nationalstürmer wurde Torschützenkönig des Turniers, obwohl das englische Team bereits im Viertelfinale gegen Argentinien ausschied. Mit etwas Geschick kann man es in dem Computerspiel »Gary Lineker's Superstar Soccer«, das wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe testen, bis zur Meisterschaft bringen.

Ein wenig Fußballwissen ist bei unserem Wettbewerb gefragt. Zwar müßt Ihr nur eine läppische Frage beantworten, um an der Verlosung von 15 Preisen teilzunehmen, aber an ihr werden Fußball-Banausen mit ziemlicher Sicherheit scheitern. Wir wollen nämlich wissen, bei welcher Vereinsmannschaft Gary zur Zeit seine Brötchen verdient. Als Hilfe verraten wir fünf Clubs, unter denen sich der richtige befindet: AS Rom, Bayern München, CF Barcelona, Eintracht Frankfurt und Manchester City. Schreibt den Namen des richtigen Vereins auf eine Postkarte, vergeßt Euren Absender nicht und gebt außerdem an, welches Computersystem Ihr besitzt. Im Falle eines Gewinns wollen wir Euch ein Spiel im richtigen Format (Kassette/Diskette) zusenden. Schickt Eure Postkarte dann an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Gary
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. Februar 1988 (Datum des Poststempels). Erreichen uns mehr als 20 richtige Einsendungen, entscheidet das Los über die Preisvergabe. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Die Bildschirm-Sprites haben zwar nur entfernte Ähnlichkeit mit dem leibhaftigen Gary, aber dafür darf man die Position des berühmten Fußballers einnehmen. Mittelstürmer – was sonst?

Das gibt's zu gewinnen:

1. bis 5. Preis: Je ein von Gary Lineker signierter Autogramm-Fußball, das Computerspiel »Gary Lineker's Superstar Soccer« sowie die Gremlin-Spielesammlung »10 Great Games«

6. bis 15. Preis: je eine Kassette oder Diskette mit Gary Lineker's Superstar Soccer

Rana Rama

Grafik	7
Sound	5.5
Power-Wertung	6.5

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Hewson
Bereits getestet in: Happy-Sonderheft 23 (C64)

Froschkönige aufgepaßt! Ein Kollege ist in Gefahr. Der Zauberlehrling Mervyn hat sich versehentlich in einen Frosch verwandelt. Zu allem Überfluß ist er auch noch in ein dunkles Verlies teleportiert worden, in dem sich allerlei übles Getier tummelt.

Der Spieler muß Mervyn aus dem Labyrinth führen, um ihn zu befreien. Das geht natürlich nicht ohne Kampf ab. Wenigstens hat Mervyn nicht seine Zauberkraft verloren und kann seinen Gegnern einen kräftigen »Zap«-Spruch um die Ohren schleudern. Von Zeit zu Zeit trifft man auf richtige Hexenmeister, die nur in einem speziellen magischen Ritual besiegt werden können. Dabei muß man möglichst schnell das durcheinandergewürfelte Wort »Ranarama« in die richtige Reihenfolge bringen. Wenn man es schafft, bekommt man ein paar Runen, mit denen man sich Zaubersprüche kaufen kann.

Jetzt gibt es das Frosch-Drama auch für den Atari ST. Vom Spielprinzip hat sich nichts verändert. Sinn des Ganzen ist es immer noch, alle Gegner und Generatoren abzuballern und durch Kämpfe mit den Hexenmeistern seine magischen Fähigkeiten zu verbessern. Lediglich die Grafik ist detailierter geworden. Der Frosch hüpft jetzt in einem stilechten Wald- und Wiesengrün. (al)

Der forsche Frosch trifft auf drei Gegner (Atari ST)

Anatol »Nett, aber nichts Neues«

Bei Ranarama hat sich seit den 8-Bit-Versionen nicht viel geändert. Die Grafik ist etwas besser und die Soundeffekte knackiger, aber sonst ist alles beim alten geblieben. Vielleicht hätte man das ein oder andere Extra einbauen können, um den Spielwitz noch zu heben. Trotzdem spielt sich das Programm recht flott und braucht sich wirklich nicht vor den anderen Versionen zu verstecken.

Ein Punkt hat mich gestört: In der C64-Version sah man am rechten Rand eine Energieanzeige. Das war sehr praktisch, denn man wußte immer, wann man Energiekugeln aufnehmen mußte. Beim ST ist man auf einen nervigen Soundeffekt angewiesen, der den Spieler vor der Zerstörung warnt. Wer sich aber dadurch nicht stören läßt, bekommt ein gutes Action-Spiel mit einem Hauch von Strategie.

Der Leviathan-Flieger auf der Suche nach dem Spielwitz (Amiga)

Martin »Müdes Weltraumspektakel«

»Endlich ein neues Schießspiel für den Amiga« war meine erste Reaktion auf Leviathan. Doch die Freude war nur von kurzer Dauer.

Grafik und Musik sind erträglich, aber leider geht der Spielwitz gegen Null. Die Mängel fangen schon bei der Steuerung an. Warum kann man sein Raumschiff nicht einfach nach links beziehungsweise nach rechts lenken? Das Ding vollführt auf dem Bildschirm seltsame Drehbewegungen, die so langsam sind, daß ein solches Ausweichmanöver nutzlos ist.

Am meisten ärgert mich, daß die Angreifer plötzlich motivationslos auftauchen und durch die Gegend fliegen. Alles in allem eine schlappe Umsetzung des C64-Originals, die auch in technischer Hinsicht auf dem Amiga keine allzugute Figur macht.

Leviathan

Grafik	5.5
Sound	6.5
Power-Wertung	3

Amiga (Atari ST, C64, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ English Software
Bereits getestet in: Happy-Computer 5/87

Auf den ersten Blick erinnert »Leviathan« an das gute alte »Zaxxon«. Hier soll man auf einer diagonal scrollenden Planetenoberfläche mittels eines Raumschiffs alles und jeden abschießen.

Ihre Aufgabe besteht darin, drei Planetenzonen zu verteidigen (Moonscape, Cityscape und Greekscape). Neben den feindlichen Raumschiffen, die vorwiegend im Formationsflug angreifen, sorgen bodengestützte Abwehranlagen für zusätzlichen Wirbel. Wenn Ihrem Raumschiff der Sprit ausgehen sollte, dann landen Sie am besten neben den Treibstoffbehältern in der Cityscape und stocken so den Vorrat wieder auf. Die Anzahl der Schüsse ist zum Glück nicht begrenzt. Man kann das Raumschiff sowohl wenden, als auch die Flughöhe ändern (3D-Effekt).

Wenn Sie sich in einer aussichtslosen Situation befinden, hilft nur noch eine Smartbombe, die alles in Stücke reißt, was sich gerade auf dem Bildschirm bewegt (ausgenommen das eigene Raumschiff). Da man nur drei Bomben hat, muß der Einsatz allerdings gut überlegt sein.

Leider ist die verfügbare Zeit begrenzt. Unnötiges Bummeln sollte daher tunlichst vermieden werden. Man kann das Spiel nach dem Verlust aller Raumschiffe fortsetzen, ohne wieder ganz von vorne beginnen zu müssen. (mg)

SPIELE-SPASS IST ANGESAGT!

SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS

SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS

Achtung Spiele-Fans: Hier kommen insgesamt mehr als zweihundert Seiten voll mit Spiele-Tests, Marktübersichten, Grafik- und Musikprogrammen. Zusammen ergeben sie ein Super-Nachschlagewerk: Geschicklichkeits-Spiele, Action-Spiele, Strategiespiele, Sport-Spiele ... vom C64 bis zum PC.

Diese beiden Sonderhefte bekommen Sie direkt beim Markt & Technik Verlag oder fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler.

Sie erhalten sie für je 14 DM zuzüglich einer Versandkostenpauschale von 2 DM. Überweisen Sie einfach den Gesamtbetrag auf das Postscheckkonto Nr. 4199 803 oder schicken Sie einen Scheck an Markt & Technik Verlag AG, Happy-Computer-Leser-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar. Um Irrtümer zu vermeiden geben Sie auf dem Empfänger-Abschnitt bzw. Scheck bitte unbedingt das gewünschte Sonderheft mit Nummer an.

Sidewize

Grafik	4	
Sound	5.5	
Power-Wertung	3.5	

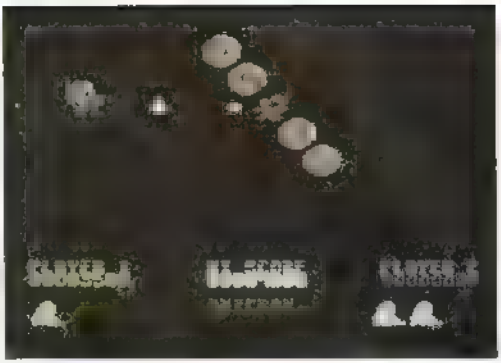
C64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette) 39 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in Happy-Computer 12/87 (Spectrum)

Bereits vor einigen Monaten erschien die Spectrum-Version von »Sidewize«, die ordentliche Kritiken erhielt. Es handelt sich zwar »nur« um ein Ballerspiel mit Extra-Waffen, aber auf dem Spectrum begeistert die technische Klasse.

Die Umsetzung für den C64 wurde mit besonderer Spannung erwartet, denn für diesen Computer gibt es bereits eine Reihe erstklassiger Action-Spiele und Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.

Die Hintergrundstory bietet wie das Spielprinzip wenig Neues. Vier Planeten werden von tückischen Aliens angegriffen und ein tapferer Astronaut macht sich auf, um dort mit Huckepack-Düsenantrieb und Laserkanone für Recht und Ordnung zu sorgen. Zu Beginn kann man sich aussuchen, welchen Planeten man zuerst befreien will.

Während des Spiels scrollt der Bildschirm horizontal und wird schon bald mit allerlei Gegnern bevölkert, die Ihren Raumfahrer von beiden Seiten angreifen. In der Abteilung Extra-Waffen kann man sich mehr Schnelligkeit und höhere Schußgeschwindigkeit in sechs Stufen beschaffen. Außerdem gibt es stärkere Laser, Extra-Leben und ein Schutzschild. Wer nicht alle Extras aufsammelt, wird sehr bald ein Opfer der angriffslustigen Aliens werden. (hl)



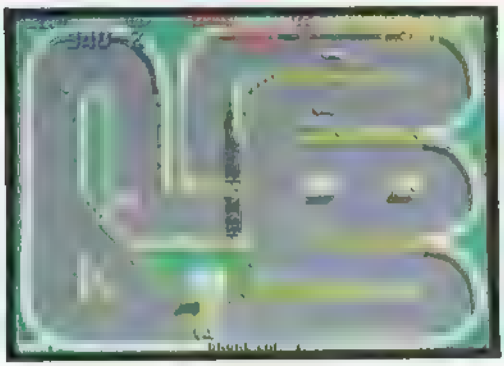
Ballerei für unerschrockene Sternenkrieger (C64)

Heinrich: »Lediglich Dutzendware«

Auf dem Spectrum hui, beim Commodore pfui. Die Umsetzung von Sidewize reißt keine Bäume aus. Man ballert zwar mal gerne ein Weilchen vor sich hin, doch die große Langeweile setzt recht schnell ein. Die Grafik sieht beim C64 von Level zu Level gleich aus - wenn man schon dieselben Sprites verwendet, hätte man doch wenigstens die Farben etwas ändern können.

Auf dem C64 gibt es eine ganze Reihe von Weltraum-Ballerspielen, die grafisch und spielerisch besser sind. Von »Nemesis« bis »Zynaps« ist die Auswahl groß, sie bot dem Namensvetter Sidearms, der auch nicht gerade Bäume ausreißt, wurde ich den Vorzug geben.

Fazit: Wäre als Billigspiel ganz nett, aber für 30 Mark gibt es Besseres.



Spitzengrafik mit Spielhallen-Niveau (Atari ST)

Boris: »Rennvergnügen für drei«

Man muß schon dreimal auf den Bildschirm gucken, will man die ST-Version von Super Sprint vom Automaten-Original unterscheiden. Bis ins kleinste Detail wurde die Automaten-Grafik reproduziert, obwohl der Atari ST geringere Auflösung und weniger Farben hat.

Der Sound ist nicht schlecht. Das Motorengeheul hätte man zwar schöner hinkriegen können, aber eine fetzige Musik tröstet über andere kleine Mängel hinweg. Am meisten Spaß macht Super Sprint immer noch zu dritt. Auch mit der Tastatur kann man gut spielen, wenn auch die Joystick-Steuerung etwas angenehmer ist.

Auf Dauer wird das Im-Kreis-Fahren etwas langweilig, aber gemeinsam mit zwei Freunden macht Super Sprint dank bester technischer Qualität auch langfristig viel Spaß.

Super Sprint

Grafik	8	
Sound	6.5	
Power-Wertung	7.5	

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette) 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams
Bereits getestet in: Happy-Computer 11/87 (C64)

Bei der ST-Umsetzung des Autorennens »Super Sprint« können ein bis drei Spieler gleichzeitig Gas geben. Das Geschehen auf den acht unterschiedlichen Rennstrecken wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Zu Beginn jedes Rennens darf ein Spieler stellvertretend für alle anderen eine der Strecken aussuchen. Die Kurse haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, für die besonders schweren gibt's bei Renn-Erfolg einen Bonus in Form von Schraubenschlüsseln.

Die Schraubenschlüssel haben in diesem Spiel eine wichtige Bedeutung. Es lohnt sich, schwere Strecken zu wählen, um Bonus-Schlüssel zu erhalten und auch mal einen Umweg zu fahren, um plötzlich auftauchende Schlüssel einzusammeln. Denn wenn Sie am Ende eines Rennens auf dem Siegertreppchen stehen und drei Schraubenschlüssel besitzen, dürfen Sie Ihren Wagen umbauen und verbessern lassen. Sie haben die Auswahl zwischen stärkerer Motor-Leistung, besseren Bremsen und besserer Bodenhaftung (nützlich in engen Kurven).

Die Spieler dürfen sooft fahren, bis sie gegen die immer besser werdenden Computergegner verlieren. Am Schluß winkt ein Eintrag in die High-Score-Liste. (bs)

Elite

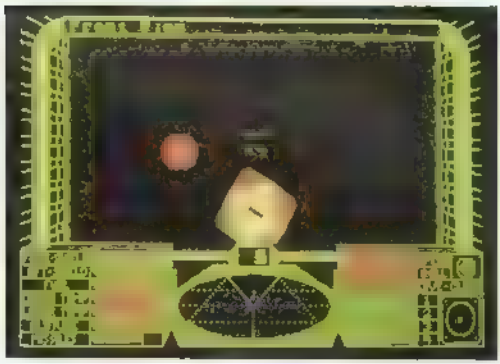
Grafik	7.5
Sound	1.5
Power-Wertung	8.5

MS-DOS (C64, Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in: Happy-Computer 10/85 (C64)

Eines der absoluten Kultspiele der Computer-Branche liegt jetzt endlich für MS-DOS-PCs vor. Wer einen PC mit mindestens 512 KByte RAM und einer CGA-Karte hat, darf jetzt auch »Elite« spielen. Dieses Programm hat das Kunststück geschafft, über zwei Jahre nach seiner Veröffentlichung immer noch in unserer Leser-Hitparade unter den ersten 20 plaziert zu sein!

Die Ausgangssituation dieses Klassikers: Sie starten mit einem vollgetankten Raumschiff und müssen durch Handel zu Geld kommen. Den dazugewonnenen Reichtum investiert man in Zusatzteile für das Raumschiff und neue Waren. Die Flüge von Sonnensystem zu Sonnensystem sind mitunter recht turbulent, da nicht alle raumfahrenden Rassen friedliche Absichten haben. Sie können es den bösen Buben nachmachen und sich als Raumpirat versuchen, der andere Schiffe jagt.

Bei der PC-Version hat man die Wahl zwischen »durchsichtiger« 3D-Vektor-Grafik (wie bei den 8-Bit-Versionen) und ausgefüllten Flächen. Letzter Grafik-Modus ist neu, sieht sehr beeindruckend aus und erreicht auf PCs, die mit mindestens 8 MHz getaktet werden (zum Beispiel die Schneider PC-Familie) ein flottes Tempo. Die Vektorgrafik im Stil der 8-Bit-Versionen ist noch mal eine Spur schneller. (hl)



Mit Warp 10 geht's Richtung Raumstation (MS-DOS)

Heinrich »Ein Muß für PC-Besitzer«

Eines der definitiv besten Computerspiele aller Zeiten gibt es jetzt endlich für MS-DOS-PCs vor. Das Warten hat sich gelohnt, denn in den letzten Jahren hat Elite kaum etwas von seiner Faszination verloren. Das komplexe Spielprinzip wird hier mit der schnellsten Grafik aller bisher erschienenen Versionen gewürzt, die vor allem auf PCs mit schnellem Prozessor für viel Weltraum-Feeling sorgt.

Man bekommt bei Elite auch viel Dokumentation fürs Geld. Ein dickes Handbuch, ein Kurzroman (beide in Englisch), ein Poster und eine Referenzkarte, auf der die umfangreiche Tastaturbelegung zusammengefaßt ist, liegen der Packung bei. Alles in allem eine faszinierende Mischung aus Handels-, Abenteuer- und Action-Spiel, die eigentlich in jede gute PC-Spielesammlung gehört.

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

	AMIGA	ST
Asterix im Morgenland		54,90
Articles	49,90	57,90
Bad Cat	49,-	49,-
Blackberry - Das Gespenst		54,90
Borodino Knights		54,90
Bubble Bobble		49,90
Backlash	54,90	54,90
Circus and Brawl		49,90
Classic Music 7000	75	75
Dark Castle	64,90	64,90
Defender of the Crown	89	89
Dr. Livingstone		49,90
Emerald Mine	37	37,-
Garrison	59	
Gauntlet		54
Goldrunner	59	59
Gunship	37	37
Impact	37,90	37,90

	AMIGA	ST
California Games dt.	64,90	64,90
Jagd a. Oktober dt.	64,90	64,90
Star Wars	57,90	57,90
Western Games	49,90	49,90

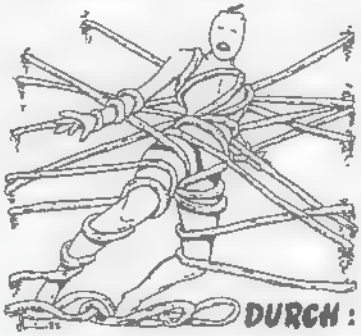
TOP AKTUELL

	AMIGA	ST
Autom. Mailbox / Deutschland		
SPACEBALL 2049	79,90	79,90

★ Versand per NN plus 4,50 DM
★ Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg in Briefmarken
(Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Computer Softwarevertrieb
Heidenrichstr. 10 5000 Köln 80 Mo.-Fr. 14-19 Uhr ☎ 0221/604493

LASST EUCH FESSELN!



DURCH:

POSTSPIELE POSTSPIELE

Feudalherren — Ein historisches Strategiespiel für 10-15 Spieler

HEROIC FANTASY — Ein Fantasy-Spiel für 10-15 Abenteurer

starweb GALAXIS

Strategische Weltraumspiele für 10-15 Spieler

PS POSTSPIELE - Die Nummer 1 in Deutschland. Hunderte von Spielern sind schon dabei. Neue Spiele beginnen laufend. Ein Versuch ist es allemal wert! Informationen von: PS Danziger Str. 1 D-3042 Erftstadt 1 Tel: 02235-42350

Unbedingt Computertyp angeben!

Diabolo
7518 Bretten

DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

Kostenlose Liste anfordern – es lohnt sich!

JINKS
Rainbow Arts
BALL, SCHLÄGER, SPASS
sind die wesentlichen Merkmale von Jinks.
Sie steuern einen kleinen Ball über vier verschiedene
Landschaften. Blitzschnell huschen allerlei Objekte an Ihnen vorbei.
Manche sollten Sie einsammeln, anderen ist unbedingt aus dem Weg
zu gehen. Luftschlachte, Magneten und Katapulte wollen dem Ball an
den Kragen. Doch dann ist da noch der riesige Urvogel Ora...
Erhältlich für C 64, Amiga
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER
RUSHWARE
Rainbow Arts

Videospiel-Freaks können frohlocken: Ein neuer Titel jagt den anderen. Für alle vier aktuellen Systeme gibt es reichlich Software.

An den vielen Neuerscheinungen kann man ganz gut ablesen, in welcher Jahreszeit wir uns befinden. Rund um Weihnachten haben die Videospiele Hochkonjunktur. Die Auswahl an Programmen und Zubehör wird immer größer.

Einen echten Leckerbissen haben wir in dieser Ausgabe für die VCS-Freunde. »Summer & Winter Games« von Epyx lagen uns zum Test vor. Dazu gesellte sich der Weltraum-Knüller »Stargate«.

Frohe Kunde für die Besitzer des XE-Systems und der XL-/XE-Computer. Verschiedene Spiele, die bislang nur auf Diskette erhältlich waren, sollen demnächst auf Modul lieferbar sein. Als da wären: »Ballblazer«, »Rescue On Fractalus«, »Fight Night«, »Hardball«, »Crossbow« »Desert Falcon«, »One in One« und andere. Sobald sie auf dem Markt sind, werden wir ausführlich über diese Spiele, die größtenteils nur 39 Mark kosten sollen, berichten.

Die langerwartete 3D-Brille für das Sega Master System ist nun endlich lieferbar. Zudem sollen bis April '88 über 20 neue Titel erscheinen. Über das Nintendo Enterta nment System gibt es auch viel Neues zu vermelden. Neben Berichten über die aktuellen Titel werfen wir einen Blick auf den designierten Superhit des Jahres 1988, »Legend of Zelda«, dürfte wohl einen ähnlichen Siegeszug wie »Super Mario Bros.« antreten.

Wer sich über die Zukunftsperspektiven des Nintendo-Systems informieren will, dem seien auch die Japan-News im Aktuell-Teil ans Herz gelegt. In diesem Zusammenhang würde uns ganz besonders Eure Meinung über diese sogenannten »Previews«, also Berichte über tolle Spiele oder neue Konsolen, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind, interessieren. (mg)

Enduro Racer

Grafik	7
Sound	7
Power-Wertung	6.5

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Sie kennen »Enduro Racer« aus der Spielhalle? Prima, dann erwarten Sie sicherlich eine originalgetreue Umsetzung dieses Motorradrennens für Ihre Sega-Konsole. Daraus wurde aber nichts. Die Sega-Programmierer haben nämlich eingesehen, daß die 3D-Grafik des Automaten unmöglich in derselben Qualität auf dem Master-System machbar ist. Bei der Umsetzung sieht man die Rennstrecken nicht auf sich zukommen, als säße man gemütlich auf dem Sattel eines Geländemotorrads. Vielmehr wird das Geschehen von schräg oben gezeigt.

Bei Enduro-Racer müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits fünf verschiedene Rennstrecken je zwei mal durchqueren. Sprungschanzen katapultieren das Motorrad über Hindernisse hinweg und Mitfahrer verleiten ebenso zu Kollisionen wie Felsbrocken.

Gegenüber der Automatenversion gibt es sogar eine positive Neuerung: Für jeden Mitfahrer den man im Laufe eines Rennens überholt hat, bekommt man einen Sonderpunkt gutgeschrieben. Von diesen Punkten kann man sich Extras kaufen, um das Motorrad aufzupeppen. Mit einer neuen Aufhängung kann man zum Beispiel ohne Tempo-Verlust springen, ein besserer Motor sorgt für mehr Höchstgeschwindigkeit und so weiter. Im Laufe eines Rennens rumpelt man öfters an kleine Hindernisse an, die zwar keinen Sturz auslösen, aber den Zustand des Motorrades verschlechtern. Eine Anzeige verrät, wie weit Stock und Stein den Motorflitzer bereits zermürbt haben. Ab einer gewissen Schadenshöhe empfiehlt es sich, ein Extra zu wählen, das ein paar der Damage-Punkte abzieht. Andernfalls läuft man Gefahr, daß einem die Schüssel unter dem Hintern zusammenfällt. Insgesamt stehen sechs Extras zur Auswahl. Die richtige Wahl ist wichtig, um alle Rennen zu schaffen. Ohne den Einsatz von Zusatzteilen hat man spätestens ab dem sechsten Kurs kaum noch eine Chance. (hl)

An Tempelruinen und vielen Mitfahrern vorbei geht's über Stock und Stein

Heinrich: »Enduro, wo bist du?«

Ich finde es nicht ganz fair von Sega, dieses Spiel unter dem Namen Enduro Racer zu verkaufen. Wer eine getreue Umsetzung des Automaten erwartet, wird zunächst enttäuscht sein. Man soll sich aber vom ersten Eindruck nicht irritieren lassen, denn das Sega-Modul bietet nicht nur fünf grafisch unterschiedliche Strecken, die sehr gut aussehen, sondern auch ein interessantes Spielprinzip. Mit der richtigen Mischung aus Geschick und Taktik ist es nicht allzu schwer, sich bis zum Ende durchzufahren. Schade, daß die Motivation dann etwas sinkt, aber man kann immer noch den Kampf um eine neue Bestzeit aufnehmen. Enduro Racer ist ein überdurchschnittliches Rennspiel, das man auf den ersten Blick nicht links liegen lassen, sondern erst einmal probespielen sollte.

TEST

Zillion

Der intergalaktische Geheimdienst benötigt Ihre Dienste. Laserkraft, Computertricks und ein schlaues Köpfchen sind gefragt.

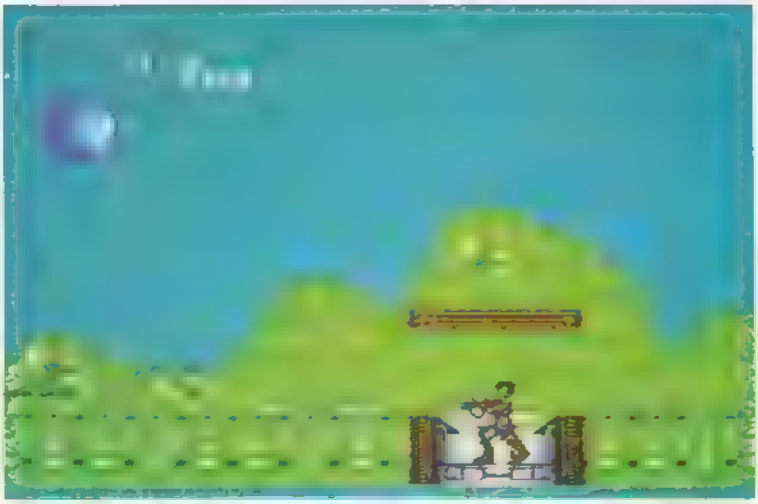
Grafix	7,5	
Sound	7	
Power-Wertung	7,5	

Sega Master System
59 Mark (Modul) ★ Sega

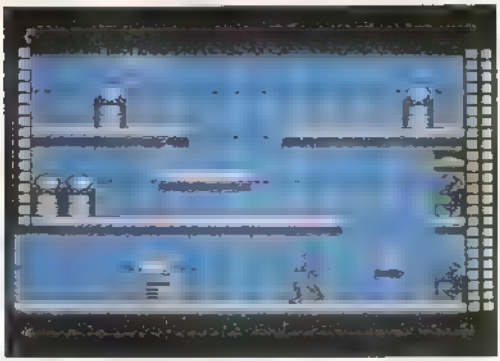
Zoff im Weltraum. Geheime Information en, die auf fünf Disketten gespeichert sind, müssen schnellstens besorgt werden. Das Material lagert streng bewacht in der »Norsa Forces Base« auf dem Planeten X. Zwei Kollegen von Ihnen, Champ und Apple, halten sich bereits dort auf. Leider deuten alle Zeichen darauf hin, daß die beiden geschnappt wurden. Sie sollen Ihre Kumpels befreien, mit ihnen die Disketten finden und zu guter Letzt die ganze Station in die Luft jagen.

Die unterirdische Basis setzt sich aus unzähligen Verbindungsgängen und 128 Räumen zusammen. In dem ganzen Komplex wimmelt es nur so von Wachrobotern und Tretminen. Wenn man von einem Schuß getroffen wird, verliert man nicht gleich ein Bildschirmleben, es wird nur etwas Energie abgezogen.

Auf der Suche nach Ihren beiden Kollegen und den Disketten sind Sie auf Computer-Terminals angewiesen, die in jedem Raum stehen. Damit kann man nicht nur viele Türen öffnen (wenn der richtige Code eingegeben wurde) und diverse Sicherheitssysteme für kurze Zeit ausschalten. Eine Karte der Station kann gezeigt werden. Energiebarrieren ausgeschaltet oder Laufbänder angehalten werden. In jedem Zimmer stehen einige Behälter, die man mit einem gezielten Schuß öffnen und anschließend untersuchen sollte. Neben Extrawaffen und den Ziffern für den vierstelligen Türcode sind die ID-Cards eine begehrte Beute. Ohne diese Cards bleibt der Zugriff auf die Terminals verwehrt. Sie können das Spiel nach dem Verlust aller Leben noch einmal fortsetzen, ohne von vorne beginnen zu müssen. (mg)



So ein Glück: der Eingang zur unterirdischen Station ist momentan unbewacht

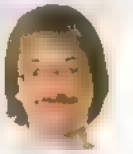


Wer die Behälter untersucht, erhält wertvolle Informationen

Auf den ersten Blick war ich von Zillion etwas enttäuscht. Die Animation der Spielfiguren könnte ruhig etwas besser sein. Zudem hatte ich einige Schwierigkeiten, mit der Steuerung zurechtzukommen.

Doch als die Anfangsprobleme überwunden waren, kam ich langsam auf den Geschmack. Spielerisch hat Zillion nämlich einiges zu bieten. Wenn man zum Beispiel einen Kollegen befreit hat, können Sie ihn als zweite Spielfigur heranziehen. Damit das auch Sinn macht, hat er spezielle Stärken. Neben guten Reaktionen sind also auch Taktik und Kombinationsgabe gefragt.

Mit Zillion dürfte man einige Zeit beschäftigt sein. Es ist nicht einfach und ziemlich komplex. Für Action-Tüftler genau die richtige Mischung.



Sega-Besitzer, die ein Action-Adventure (mit viel Action) im Stil von »Impossible Mission« suchen, werden von Zillion nicht enttäuscht sein. Je tiefer man in den Gebäudekomplex vordringt, desto gemeiner wird das Spiel.

Man läßt Laserwaffen sprechen, muß geschickt die Computer-Terminals einsetzen, um gegen die Abwehr-Angriffe eine Chance zu haben und freut sich, wenn man einen Kollegen befreit. Die Grafik gefällt mir wirklich gut, sie ist sehr farbenprächtig.

Schade, daß man nach dem Heldentod ganz von vorne anfangen muß. Es wird ein wenig langweilig, sich oft durch dieselben Anfangsräume spielen zu müssen. Wer hier Geduld beweist, wird an Zillion seinen Spaß haben.

Bank Panic

Sega Master System
49 Mark (Sega Card) ★ Sega

Grafik	6.5	
Sound	5	
Power-Wertung	7	

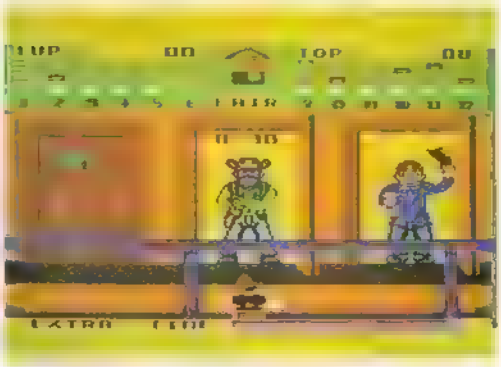
Eine ruhige kleine Westernstadt wird von einer Bande skrupelloser Banditen in Angst und Schrecken versetzt. Vor einigen Tagen wurden nun ausgerechnet Sie zum Sheriff gewählt. So beziehen Sie also eines Morgens in der Bank Stellung, da diese bevorzugt von den Gangstern überfallen wird. Die Bank ist natürlich auch für die freundliche Kundschaft frei zugänglich, so daß Sie nicht brandwütig auf jeden, der durch die Türe kommt, schießen dürfen. Zwölf Schalter müssen bewacht werden, von denen man drei gleichzeitig im Visier hat.

In einer Übersicht erkennen Sie, wenn sich den zwölf Schaltern jemand nähert. Ob sich allerdings ein Kunde, der seine Ersparnisse abliefern will oder ein Bandit dort eingefunden hat, können Sie aus der Ferne nicht beobachten. Manchmal nehmen die Bankräuber auch einen Kunden als Geisel. Erst wenn der Gangster Ihnen direkt gegenüber steht, darf geschossen werden.

Die Banditen legen gerne mal eine Bombe, die Sie mit einem gezielten Schuß entschärfen müssen. Sobald an allen Schaltern mindestens ein Geldsack abgegeben wurde, erreichen Sie den nächsten Level.

Von Runde zu Runde ziehen die Banditen schneller. Man sollte aber nicht sofort abdrücken, wenn ein Gangster am Schalter erscheint. Ansonsten sind Sie »unfair« und erhalten kaum Punkte. Je nachdem wie schnell Sie dann abdrücken, desto mehr Punkte werden Ihnen gutgeschrieben. Den besonders robusten Anführer der Bande müssen Sie zweimal treffen.

(mg)



Ein hinterhältiger Bandit will die Bank ausrauben

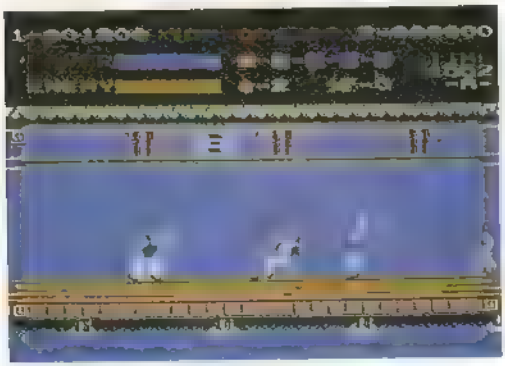
Martin »Einfach aber unterhaltsam«

Man sollte meinen, daß es eine Kleinigkeit ist, auf ein paar Türen zu schießen. Doch weit gefehlt. Wer sich beim Spielen nicht voll konzentriert, hat schnell eine Kugel im Bauch. Kunde hier, Gangster dort, Kinder links, Bombe rechts – da kommt man ganz schön ins Schwitzen. Obwohl das Spielprinzip recht simpel ist, macht es doch einen Heidenspaß, die Bank vor den Schurken zu beschützen. Schade nur, daß sowohl Grafik als auch Sound nicht ganz das übliche hohe Sega-Niveau erreichen. Auf die Dauer kann es zwar etwas langweilig werden, doch mir hat Bank Panic gefallen. (mg)

Kung Fu

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	5	
Sound	6	
Power-Wertung	4.5	


Der Messerwerfer war leider schneller

Ihre Freundin Silvia wurde von einem gehässigen Mr. X entführt. Da die Polizei überlastet ist, kann sie diesem Fall nicht zur Genüge nachgehen. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als sich selbst auf die Suche nach dem Verbrecher zu machen.

Durch eine teuer erkaufte Information erfahren Sie, wo man Silvia versteckt hat. Man hält sie im fünften Stock eines mysteriösen Gebäudes gefangen. Zum Glück beherrschen Sie die Kampfsportart »Kung Fu« beinahe perfekt. Trotzdem sind die Aussichten, bis zu Ihrer Freundin vorzudringen, sehr gering, denn auf jedem Stockwerk lauern unzählige Feinde auf Sie.

Man startet mit einer bestimmten Menge Energie, die mit jedem eingesteckten Treffer weniger wird. Zur Verteidigung können Sie sowohl mit Händen und Füßen um sich schlagen, als auch über Hindernisse springen oder sich ducken. Jedes Stockwerk wartet mit anderen Gegnern auf. Ob Messerwerfer, angriffslustige Insekten, feuerspeiende Drachen oder Karatekämpfer – all diesen Lebewesen und noch vielen mehr werden Sie auf der Suche nach Ihrer Freundin Silvia begegnen.

Am Ende jedes Stockwerks wartet noch ein besonders schwerer Brocken. Wenn er nicht öfters getroffen wird, weicht er keinen Schritt zurück. Je höher das Stockwerk, desto hartnäckiger der Gegner.

In zwei Schwierigkeitsgraden können ein oder zwei Spieler abwechselnd antreten. Das horizontale Scrolling des Spielfeldes ist nicht optimal, doch das gelegentliche Zucken stört den Spielfluß nicht. (mg)

Martin »Ganz nett«

Obwohl Kung Fu schon einige Jahre auf dem Buckel hat (es ist mit »Kung Fu-Master« identisch), wage ich ab und zu gerne mal ein Spielchen. Die Umsetzung des Automaten ist recht gut gelungen.

Aber Vorsicht: Kung Fu ist keine Sport-Simulation. Wer eine anspruchsvolle Karate-Klopperei will, kann mit Kung Fu nicht viel anfangen. Freunde von Geschicklichkeits-Spielen sollten dagegen ruhig mal einen Blick auf dieses Modul riskieren.

Sowohl Grafik als auch Sound sind etwas besserer Durchschnitt, dafür spielt sich Kung Fu ganz gut. Leider hält sich die Abwechslung in Grenzen.

SUPER
HANG-ON
3
ARCADE GAMES —
Der Computer
wird zur Spielhalle
Super Hang-On – Das packende Motorradrennen!
Ob in Asien, Afrika, Amerika oder Europa –
irgendwo können Sie Ihren hartgesottenen
Konkurrenten entrinnen.
Vielleicht sollten Sie doch lieber zuerst die
Anfänger-Rangliste wählen.

Missile Defense 3-D

Wird es Ihnen gelingen, mit Hilfe von Lichtpistole und 3D-Brille die Erde zu retten?

Sega Master System + Lichtpistole + 3D-Brille
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Missile Defense 3-D ist das erste Spiel, das für die 3D-Brille von Sega entwickelt wurde. Zudem braucht man unbedingt die Lichtpistole, denn ohne die Knarre können Sie mit diesem Modul recht wenig anfangen.

In diesem Spiel sind Sie ein Atomingenieur, der in einer geheimen Raumstation den sogenannten »Eliminator« entwickelt hat. Jahrelange Forschungen waren nötig, damit dieses technische Wunderwerk fehlerfrei arbeitet. Es ist die einzige Waffe, die zur Abwehr von Atomraketen geeignet ist. Diese Entdeckung gelang keine Sekunde zu früh, denn kaum wurde die Testphase abgeschlossen, da bricht auf der Erde ein verheerender Atomkrieg aus. Leider konnten in der kurzen Zeit nur drei Exemplare des Eliminators hergestellt werden. Sie sind der einzige, der mit dieser Waffe den Untergang der zivilisierten Welt verhindern kann.

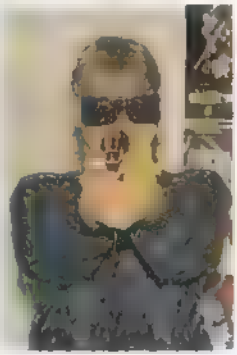
Man muß sowohl die Raketen von West als auch die von Ost vor dem Einschlag vernichten. Ihnen wird dazu dreimal Gelegenheit gegeben. Das erste Bild zeigt die Abschußbasis. Die geheime Station erwacht zum Leben. Je mehr Raketen gleich beim Start getroffen werden, desto besser. In der zweiten Szene sieht man die Flugkörper auf dem Weg zum Ziel. In dieser Phase sollte man mindestens schon 85 Prozent vernichtet haben. Zum letztenmal sehen Sie die Raketen kurz vor dem Einschlag. Zu diesem Zeitpunkt ist es sehr schwierig, die Geschosse noch zu treffen. Erreicht auch nur eine Rakete ihr Ziel, ist das Spiel beendet.

Nebenbei müssen Sie auch auf verirrte Flugkörper achten, die sich Ihrer Raumstation nähern, denn es stehen nur drei Eliminatoren zur Verfügung. Mit jedem Treffer verlieren Sie eine der drei Wunderwaffen. Leider erkennt man erst im letzten Moment, ob die Rakete auf die Station zukommt oder ob sie rechtzeitig abdreht. Dies macht das ohnehin schwierige Vorhaben nicht gerade einfacher. Die Grafiken sind bei der Abwehr der West- und Ostraketen unterschiedlich, das Spielprinzip bleibt gleich. Insgesamt sind also sechs verschiedene Hintergrundgrafiken zu sehen, die sich auch in höheren Levels nicht mehr ändern.

Sollte der erste Angriff der beiden Seiten überstanden sein, wiederholt sich die Prozedur. Nur muß man nun wesentlich mehr Raketen abwehren, was spätestens im dritten Level nahezu unschaffbar ist. (mg)

Ohne Brille macht die Grafik einen verwackelten Eindruck

Sowohl von der 3D-Brille als auch von dem Spiel habe ich mir mehr erwartet. Von dem mäßigen 3D-Effekt mal ganz abgesehen, ist Missile Defense einfach langweilig. Sechs mittelmäßige Grafiken, auf denen ein paar Raketen – mal groß, mal klein – herumfliegen, sind ganz schön mager. Das Spielprinzip ist derart veraltet, daß es eigentlich schon einen langen grauen Bart haben müßte. Im Vergleich zu den anderen Programmen für die Lichtpistole ist Missile Defense das teuerste und das schlechteste. Ich hoffe, daß das zweite Spiel für die 3D-Brille, die 3D-Version des guten alten »Zaxxon«, etwas mehr Spielwitz zu bieten hat.

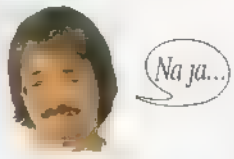


Joe Cool ist nichts dagegen. Martin im Sega-Look mit 3D-Brille und Lichtpistole

Durch die Sega-Brille gesehen

Die elektronische 3D-Brille für das Sega Master System ist seit kurzem für 99 Mark im Handel. Sie ist allerdings nur für solche Spiele geeignet, die speziell für die Brille programmiert wurden. Mit einem Adapter, der in den Slot für die Sega Cards paßt, wird die Brille mit dem Grundgerät verbunden. Das Verbindungskabel ist ausreichend lang, so daß es auch bei der Verwendung der Lichtpistole keine Platzprobleme gibt.

Das Besondere dabei ist, daß diese Technik farbiges 3D ermöglicht. Leider muß man die Helligkeit beim Fernseher erhöhen, da durch die Brille alles geringfügig dunkler erscheint. Zudem flimmert das Bild etwas. Zu Beginn ist das zwar ungewohnt, doch nach kurzer Spielzeit hat man sich damit abgefunden.



Oops, um eine neue Hardware-Erweiterung für ein Videospiel System populär zu machen, hätte ich nicht gerade Missile Defense 3-D als ersten Titel veröffentlicht. Zum einen muß man neben der Brille unbedingt die Lichtpistole haben und zum anderen ist das Spielprinzip ebenso primitiv wie einschläfernd.

Die Brille selber sieht sehr cool aus (da wird manche modische Sonnenbrille blaß vor Neid) und sitzt auch dann ganz gut auf der Nase, wenn man ohnehin schon eine Brille trägt. Der 3D-Effekt ist ganz nett, aber irgendwie hatte ich mir mehr erwartet. Man sollte wegen der Enttäuschung über dieses eine Spiel nicht gleich die 3D-Brille verdammen. Mein persönlicher Tip: Lieber abwarten, bis ein paar gute 3D-Module erscheinen, bevor man sich die Brille kauft.

Grafik	4	
Sound	4	
Power-Wertung	2,5	

Legend of Zelda

Nintendo Entertainment System
zirka 90 Mark (Modul) ★ Nintendo

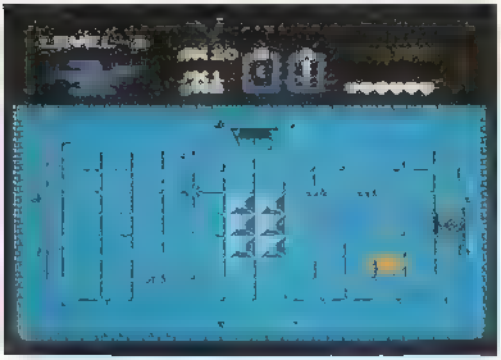
Es gilt als größter Bestseller seit Pac-Man und führt überlegen die amerikanischen Videospiel-Charts an. Ein Abenteuerspiel setzt Maßstäbe.

Es war einmal vor langer Zeit. Auf der ganzen Welt regierte das Chaos. Während dieser Wirren wurde in einem kleinen Königreich eine Legende von Generation zu Generation übermittelt. Die Legende der »Triforce«, goldene Dreiecke, die mystische Kräfte besitzen. Eines Tages überfiel eine riesige Armee, die von Ganon, dem Fürst der Finsternis angeführt wurde, dieses friedliche Land. Seine Schreckensherrschaft furchtend teilte Prinzessin Zelda das letzte vorhandene Triforce in acht Stücke und versteckte sie im ganzen Königreich, um es vor Ganon in Sicherheit zu bringen. Gleichzeitig beauftragte Zelda ihre treueste Dienerin Impa, nach einem mutigen Kämpfer zu suchen, der das Königreich von Ganon befreien kann.

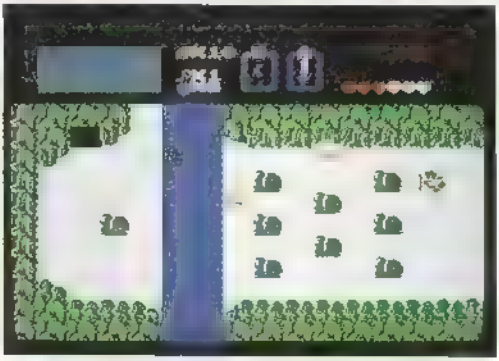
Als Ganon dies erfuhr, sperrte er die Prinzessin kurzerhand ein und ließ nach Impa suchen. Als die Truppen von Ganon die Flüchtige eingekesselt hatten, wurde sie wie durch ein Wunder von einem einzelnen Kämpfer gerettet. Er hieß Link, ihr war sofort klar, daß nur er und sonst keiner der schweren Aufgabe gewachsen war.

Soviel zur mittelalterlichen Vorgeschichte von »Legend of Zelda«. Hier übernehmen Sie die Rolle des Helden Link, der zunächst die acht Triforce-Teile suchen muß, um anschließend Ganon zu vernichten.

Das Königreich umfaßt 286 Bildschirme. Die Triforce-Teile sind allerdings dort nicht versteckt. Sie liegen in acht unterirdischen Labyrinthen, von denen weder die Standorte der Eingänge bekannt, geschweige denn Karten vorhanden sind. Sowohl auf als auch unter der Oberfläche haben Sie es mit Dutzenden von verschiedenen Gegnern zu tun, die unterschiedlich gefährlich sind. Je mehr Triforce-Teile man findet, desto aggressiver werden die Angreifer und desto komplexere Labyrinthe machen einem das Leben schwer.



Die Fledermäuse kosten mich den letzten Tropfen Energie



Wie kann man sich denn eine Brücke bauen?

Auf dem anstrengenden Weg zum Ziel begegnen Link viele Geschöpfe. Einige helfen ihm mit rätselhaften Hinweisen, andere wollen mit ihm Geschäfte machen. Das nötige Geld besorgt sich Link unterwegs. Wenn bestimmte Gegner getötet werden, erscheinen Münzen, die Link schleunigst aufsammeln sollte. Aber Vorsicht! Nicht überall kosten die Ausrüstungsgegenstände gleich viel.

Die Lebensenergie wird in Form von Herzchen angezeigt. Man startet mit drei Stück. Für jeden gefundenen Triforce-Teil kommt eines dazu. Jede Berührung mit seinen Gegnern und jeder Treffer eines Geschosses kostet Energie.

Nun werden Sie sich fragen, wie man denn ein derart komplexes Programm überhaupt spielen kann, da der Zwischenstand weder auf Diskette noch auf Kassette zu speichern ist. Legend of Zelda ist das erste Nintendo-Modul mit eingebauter Lithium-Batterie. Man kann die Zwischenstände von drei Spielern jederzeit speichern, und somit seine Suche beliebig oft von der Stelle aus fortsetzen, an der man zuletzt gescheitert war.

Zu Redaktionsschluß war noch nicht entschieden, wann Legend of Zelda in Deutschland genau erscheint. Wahrscheinlich werden sich die Nintendo-Freaks bis zum Frühjahr gedulden müssen. (mg)

Knobel- und Action-Freunde aufgepaßt! Mit Legend of Zelda erscheint demnächst ein Spiel für das Nintendo-System, das alles Bisherige auf diesem Sektor verblassen läßt. Ich rede hier nicht von Grafik und Sound, die nur mittelprächtig sind, nein, ich spreche von spielerischer Abwechslung. Hier gibt es genug zu denken, kombinieren, kämpfen, ausprobieren, erkunden, aufschreiben, zeichnen und rätseln, daß man monatelang beschäftigt ist.

Wer sich bei Legend of Zelda etwas eingespielt hat, der kommt lange nicht mehr davon los. Dieses Spiel liege ich vorerst nicht beiseite, da bin ich mir ganz sicher. Deshalb mein Rat: anschauen, testen, kaufen.

Der Bursche, der die irre Idee hatte, eine Batterie in das Modul zu quetschen, hat sich ein doppeltes Schulterklopfen verdient. Dadurch kostet Legend of Zelda zwar mehr als andere Spiele, aber wem es nach einem komplexen Action-Adventure gelüstet, der wird diese Investition nicht bereuen.

Die Spielfläche ist groß, Monster und versteckte Extras gibt es in Hülle und Fülle. An diesem Spiel wird man fieberhaft sitzen, bis man es eines Tages schließlich geläst hat. Das tolle Spielprinzip, bei dem die Action nicht zu kurz kommt, entschädigt auch für die eher schlichte Grafik. Nintendo-Besitzern kann ich nur raten, sich das Spiel einmal anzusehen, wenn es in Deutschland veröffentlicht wird.

Grafik	6.5										
Sound	7										
Power-Wertung	8.5										

Urban Champion

Grafik	3	
Sound	II	
Power-Wertung	1.5	

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

In was für einer Zeit leben wir heutzutage eigentlich? Man kann ja nicht einmal mehr friedlich auf den Straßen spazierengehen. Überall lauern irgendwelche Rowdys, die ihre körperlichen Kräfte unter Beweis stellen wollen. Wer nicht gut durchtrainiert ist, sollte sich lieber von den Straßen fernhalten – außer er will unbedingt krankenhausreif geschlagen werden.

Für Leute, die sich an solchen Machtkämpfen per Joypad beteiligen wollen, steht das neue Prügelspiel »Urban Champion« bereit. Vor diversen Hintergrund-Szenarien geht es im Kampf Mann gegen Mann um den Sieg, der mit Konfettiregen verschönt wird. Um Ihren Gegner in die Knie zu zwingen, können Sie zwischen einem Schlag in die Magengrube und einer Geraden in das Gesicht wählen. Entsprechende Abwehrhaltungen sind ebenfalls einzunehmen. Wer seinen Herausforderer dreimal zu Boden streckt, hat die Runde gewonnen.

Sollte in der vorgegebenen Zeit keiner der beiden Kämpfer k.o. gegangen sein, holt ein Polizeiwagen denjenigen ab, der am weitesten in seine Ecke zurückgedrängt wurde. Jeder Schlag und jeder eingesteckte Treffer kostet Energie, die nur begrenzt verfügbar ist.

Genervte Hausbewohner werfen des öfteren mit Blumentöpfen nach den beiden Ruhestörern. Ein oder zwei Spieler dürfen mitmachen. (mg)

Die beiden Kämpfer werfen sich böse Blicke zu

Martin: »Eine Katastrophe«

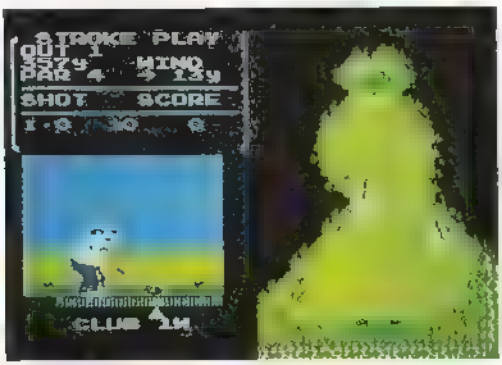
Ach du meine Güte; gegen anspruchsvolle Prügelspiele habe ich ja nichts einzuwenden, aber diese Primitiv-Keppere ist wirklich peinlich. Zum einen sind sowohl Gralik als auch Animation weit unter dem Durchschnitt. Zum anderen hat man nur zwei Angriffs-Schläge zur Auswahl, was den Spielspaß vollends zunichte macht. Die wenigen witzigen Einfälle, wie Polizeiauto und Blumentopf können auch nicht mehr viel retten.

Urban Champion ist eine stumpfsinnige Angelegenheit, die zudem weniger vom Können, als eher vom Glück entschieden wird. Es ist mit Abstand das schlechteste Nintendo-Spiel, das ich bis jetzt gesehen habe. Ich würde jedem davon abraten, sich dieses Modul ohne vorheriges Probespielen zuzulegen.

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Golf

Grafik	5.5	
Sound	II	
Power-Wertung	5	



Das erste Loch ist noch recht einfach

Obwohl die Sportart »Golf« in den letzten Jahren immer populärer wurde – nicht zuletzt dank der Erfolge eines Bernhard Langer – bleibt der Spaß mit dem kleinen weißen Ball doch nur wenigen betuchten Personen vorbehalten. Wer ein Nintendo Videospiel besitzt, kann sich nun via Joypad an 18 Löchern versuchen.

Der Bildschirm ist in drei Felder unterteilt. Die eine Hälfte zeigt eine Übersicht des Lochs (später des Grüns), an dem gerade gespielt wird. Auf der anderen Hälfte erkennt man zum einen viele Zahlenwerte (beispielsweise Länge der Spielbahn, Windrichtung und -stärke und Anzahl der eigenen Schläge). Zum anderen sieht man die Spielfigur in Großaufnahme und eine Skala, auf der sowohl Schlagstärke als auch Drall abzulesen sind. Dem Golfer steht ein großes Kontingent an Schlägern (insgesamt 14) zur Verfügung. Per Joypad wird grob die Flugrichtung bestimmt. Die Feineinstellung erfolgt mittels Feuerknopf. Mit dem ersten Knopfdruck startet man die Aushol-bewegung, der zweite stoppt diese wieder und leitet den Abwärtsschwung ein (Schlagstärke). Der letzte Druck ist gleichzeitig der wichtigste. Trifft man genau den weißen Balken, fliegt der Ball geradeaus. Je weiter Sie davon abweichen (nach links oder rechts), desto mehr Effet bekommt der Ball.

Die richtigen Golfregeln werden größtenteils eingehalten. Sowohl Wald als auch Wasser- und Sandhindernisse sind mit von der Partie. Ein oder zwei Spieler können ihr Glück versuchen. (mg)

Martin: »Golfspiel der Mittelklasse«

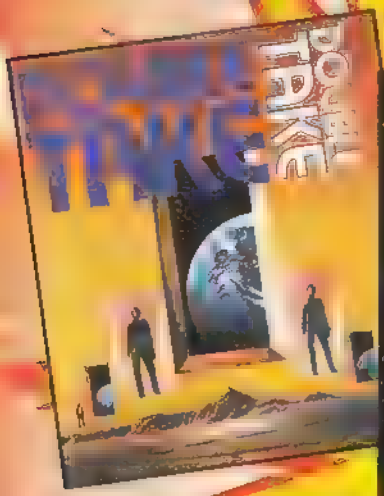
Sportspiel-Freaks unter den Nintendo-Besitzern können aufatmen. Die Golf-Simulation ist nicht berauschend, dennoch ganz gut gegückt. Mit »Leader Board« (meiner Meinung nach die beste Computer-Golf-Simulation) kann es zwar nicht mithalten, doch dürften die wenigsten Nintendo-Fans neben dem Videospiel einen Computer zu Hause haben.

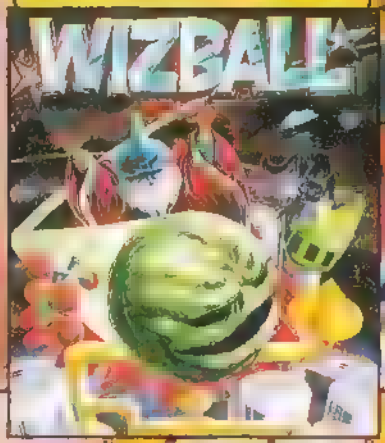
Die Verknüpfung von Action- und Strategie-Elementen ist gut durchdacht. Man kann den Ball mit viel Präzision an jeden gewünschten Ort schlagen. Auch kurvenreiche Flugbahnen sind keine Kunst. Die Grafik ist zweckmäßig, der Sound nicht so gut.

OCEAN

ALL STAR HITS

Geniales gebündelt
—zum Taschengeld—Preis





ariolasoft

Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ocean

Exclusiv-Vertrieb Deutschland ArcolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz Thal

CASSETTE DM 39,95
DISKETTE DM 49,95

Eine neue Welt für C64/128:

GEOS

GEOS für den C128 (englisch)

Das neue Betriebssystem in der Spezialversion für den C128. GEOS 64 [illegible] des C128 [illegible] von die dreifache Auflösung [illegible] Bildschirm [illegible] im 80-Zeichen-Modus [illegible] PAL-Monitor [illegible] Farbe [illegible] Anschluß [illegible] von GEOS 64

Hardware-Anforderungen:
C128, Floppy 1541, 1570 oder 1571, Joystick, 512 KB RAM

Bestell-Nr. 50326 **DM 119,–***

GEOS für den C128 (deutsch)

Bestell-Nr. 50327 **DM 119,–***

Deskpack 1/GeoDex für den C64/C128 (deutsch)

Das [illegible] GeoDex [illegible] 7 [illegible] für GEOS [illegible] Calculator [illegible] Paint [illegible] Paint Magician und Newsroom. Anwendungen wie [illegible] und GeoWrite [illegible] und [illegible] gen. GeoDex – Adreß- und Notizbuch mit Mehrfachverknüpfung, seoMenge [illegible] Suchen nach Adreßgruppen, [illegible] sowie [illegible] und [illegible] Bildschirm [illegible] das klassische Glücksspiel Kalaha.

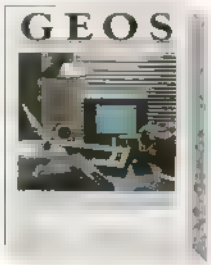
Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 Floppy 1541, 1570 oder 1571, Joystick

Software-Anforderungen: GEOS 64

Bestell-Nr. 50322 **DM 69,–***

GEOS, Version 1.3, für den C64/C128 (deutsch)

Das neue Betriebssystem [illegible] Commodore 64 [illegible] Desk Top – das Grafikinterface zum GEOS-Betriebssystem. Schauen Sie sich die Dateien ab, [illegible] das [illegible] Automatisches Sortieren von Dateien nach Alphabet, Größe, Typ oder Datum der letzten Änderung ist kein Problem. Dateien [illegible] löschen [illegible] Disketten formatieren ist natürlich [illegible]



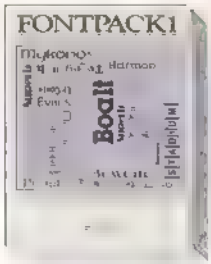
GeoPaint: ein umfangreiches Zeichenprogramm in Farbe mit [illegible] 4 verschiedenen Grafikblocks, 32 Pinselstärken, 32 verschiedenen [illegible] sowie ein einfaches, [illegible] dienendes Textprogramm. Desk Accessories wie Wecker, Notizblock, Taschen[illegible]

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 (64er-Modus), Floppy [illegible]70 oder 1571, Joystick

Bestell-Nr. 50320 **DM 59,–***

Update von älteren englischen Versionen [illegible] deutsche Version. Ausführliche [illegible] Markt&Technik-Fachbuch Bestellung gegen Einsendung des Originalprodukts [illegible] Originalrechnung

Bestell-Nr. [illegible]01 **DM 39,–***



Fontpack 1 für den C64/C128 (deutsch)

Die [illegible] GEOS-Benutzer [illegible] für GEOS-Applikationen [illegible] GeoWrite empfehlenswert. [illegible] Sorgfältig wählte [illegible] jeden Anwender begeistern werden.

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 Floppy 1541, 1570 oder 1571, Joystick

Software-Anforderungen: GEOS 64

Bestell-Nr. 50321 **DM 49,–***

GeoWrite Workshop für den C64/C128

Bestell-Nr. 50323 **DM 89,–***

GeoFile für den C64/C128

Bestell-Nr. [illegible]24 **DM 89,–***

GeoCalc für den C64/C128

Bestell-Nr. 50325 **DM 89,–***

* Unverbindliche Preisempfehlung

In Vorbereitung:

GeoWrite Workshop 128
Bestell-Nr. 50329 ☐ **DM 119,–***

GeoFile 128
Bestell-Nr. 50330 ☐ **DM 119,–***

GeoCalc 128
Bestell-Nr. 50331 ☐ **DM 119,–***

Markt&Technik
[illegible]

Markt&Technik Produkte erhalten Sie bei den Buchhändlern, Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser

[illegible]

[illegible]

Tennis

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	6.5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	8	

Bislang brauchte man zwei Mann, zwei Schläger, ein Netz, einen großen Platz und mindestens einen Ball um Tennis zu spielen. Wem das Laufen auf dem roten Aschenplatz zu anstrengend ist, kann sich auch auf dem Nintendo versuchen. Stellen Sie es sich aber nicht zu leicht vor: die Schlagtechnik ist auch beim Videospiel nicht leicht zu lernen. Um den Ball gut zu plazieren, muß man richtig stehen und im günstigsten Augenblick schlagen. Es dauert etwas, bis man den Bogen raus hat und den Ball in die Richtung befördert, die man im Sinn hat. Es gibt fünf Schwierigkeitsstufen, die Anfängern wie Profis langen Spielspaß versprechen.

Die zwei Feuerknöpfe werden für zwei Schlagvarianten genutzt. Mit Knopf 1 schlägt man flach, während man mit Knopf 2 zu einen Lob ansetzt. Nintendos Tennis berücksichtigt alle wichtigen Regeln, wie zum Beispiel den Tie Break. Über die Einhaltung wacht ein Schiedsrichter, der eifrig dem Ball nachsieht und dabei den Kopf dreht. Er verkündet in seiner Sprechblase auch, ob der Ball im Feld, im Aus oder im Netz war.

Man kann zwar auch zu zweit spielen, dann nur im Doppel gegen ein Computer-Team. Sparsam, aber effektiv sind die Soundeffekte. Ein Lob wird zum Beispiel akustisch angezeigt. (gn)

Im Doppel trifft man auf ein Computer-Team

Gregor: »Tolles Tennis«

Dieses Version ist mein absoluter Liebling unter allen Computer- und Videospiel-Varianten von Tennis. Die Grafik ist gut und übersichtlich, die Figuren nett animiert und der Flug des Balls durch den Schatten und die akustische Hilfe sicher einzuschätzen. So ist das Spiel keine Glückssache, sondern eine echte Sport-Simulation. Sie erfordert viel Training und gute Nerven, besonders, wenn der Computerspieler am Netz steht. Mit der Zeit bekommt man den Bogen raus.

Mir fehlt ein Modus, in dem zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten können, obwohl es auch ganz spaßig ist, im Doppel zu spielen. Der direkte Kampf mit einem menschlichen Gegner gibt einem Sportspiel erst seinen besonderen Reiz. Ich bin sicher, daß dafür noch Platz im Modul gewesen wäre.

Klobige Grafik, klassisches Spielprinzip

Martin: »Ziemlich veraltet«

Vor drei oder vier Jahren hätte ich Pole Position noch als gutes Spiel bezeichnet (damals ist es übrigens zum ersten Mal veröffentlicht worden). Wenn man es allerdings mit neueren Rennsimulationen vergleicht, werden die Unterschiede offensichtlich. Das soll aber nicht heißen, daß Pole Position überhaupt nichts taugt. Als Autorennen an sich weiß es durchaus zu gefallen, obwohl die Grafik teilweise recht bescheiden ist. Es spielt sich halt ganz nett.

Da die XE-Besitzer keine Alternative haben, müssen sich Fans von Autorenn-Spielen mit Pole Position begnügen. Mit dem Spielwert des knapp 40 Mark teuren Moduls kann man zufrieden sein.

Pole Position

Atari XE/XL
39 Mark (Modul) ★ Atari

Grafik	3.5	
Sound	5	
Power-Wertung	4	

Eine ruhige Hand und Nerven aus Stahl sind Voraussetzungen, die ein zukünftiger Formel 1-Pilot mitbringen muß. Ansonsten wird er diesen gefährlichen Job nicht allzu lange ausüben. Wer nicht sein Leben riskieren aber trotzdem Rennatmosphäre schnuppern will, sollte sich an »Pole Position«, die Umsetzung eines bekannten, wenn auch schon etwas angestaubten Spielautomaten, halten.

Am besten fahren Sie zunächst den Übungskurs, der neben drei richtigen Rennstrecken zur Auswahl steht. Da Ihnen die Piste alleine gehört, ist dies eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich mit Auto und Fahrbahn vertraut zu machen. Gut gerüstet gehen Sie anschließend in das eigentliche Rennen. In einer Trainingsrunde muß man sich für das Starterfeld qualifizieren.

Der Spieler sieht die Fahrbahn in einer 3D-Perspektive. Die anderen Autos sind schon von weitem zu erkennen. Wenn man einen Konkurrenten rammt oder an Leitplanken fein donnert, weil die Kurve unterschätzt wurde, explodiert Ihr Flitzer. Mit etwas Zeitverlust nehmen Sie das Rennen wieder auf. Wenn man die Runde in der vorgegebenen Zeit schafft, wird das Spiel fortgesetzt. Im Gegensatz zu richtigen Formel 1-Wagen hat Ihr Auto leider nur zwei Gänge: »high« und »low«. (mg)

Jungle Hunt

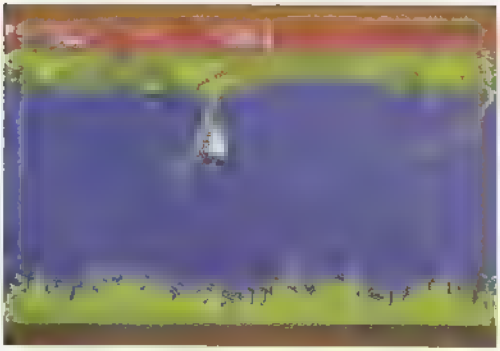
Atari XE/XL
29 Mark (Modul) ★ Atari

Grafik	4	
Sound	3	
Power-Wertung	4	

Abenteuerreisen stehen zur Zeit hoch im Kurs. Eine Safari durch den Dschungel macht nicht jeder dachten Sie sich, und starten zusammen mit Ihrer Freundin in Richtung Urwald. Der erste Teil der Safari verläuft wie erwartet ohne Zwischenfall. Dann passiert es: Sie werden von einer Gruppe Kannibalen überfallen und man entführt Ihre Freundin. Mit den Worten »Endlich was zum Abendessen« verabschieden sich die Wilden. Natürlich nehmen Sie sofort die Verfolgung auf.

Gleich zu Beginn müssen Sie einen gefährlichen Sumpf überwinden. In bester Tarzan-Manier schwingen Sie sich von Liane zu Liane. Anschließend gilt es einen See voller Krokodile zu durchschwimmen. Entweder weichen Sie ihnen aus, oder man erledigt die Tiere mit dem Buschmesser. Nachdem der See gemeistert wurde muß ein Hügel erklommen werden. Während Sie im Dauer auf die Steigung nehmen, kommen Ihnen kleinere und größere Felsbrocken entgegen. Diese sind entweder zu überspringen oder man duckt sich während sie über einen hinwegdonnern.

Zwischen Ihnen und Ihrer Freundin, die bereits im Kochtopf schmort, stehen nur noch ein paar Kannibalen. Nach einigen gelungenen Sprungen können Sie ihre Angebetete wieder in den Armen halten - bis die Jagd erschwert von vorne beginnt. (mg)



Die Lianen sind ein gefährliches Transportmittel

Martin: »Veraltet aber lustig«

Man merkt Jungle Hunt an, daß es schon vor vielen Jahren programmiert wurde. Für mich gehört es nicht zu den Klassikern obwohl die Spielidee ganz nett ist. Die Grafik ist bestenfalls Durchschnitt und das horizontale Scrolling in den Szenen 1 bis 3 ruckelt etwas merkwürdig. Auch der Sound kommt über mittelmäßige Effekte nicht hinaus. Trotzdem hat es mir Spaß gemacht, wieder durch den Urwald zu ligern. Jungle Hunt spielt sich ganz gut.

Leider hat man die vier Szenen schnell durch auf Dauer wird das Spiel deshalb ein wenig langweilig. Bis auf ein paar Affen an den Lianen ändert sich in Runde zwei nichts mehr. Für knapp 30 Mark ist Jungle Hunt eine Überlegung wert, sowohl für Oldie-Freaks als auch für Geschicklichkeits-Fans.

Ein außerirdischer Schutt entführt einen Erdenbürger

Martin: »Aufgemotzter Oldie«

Auf den ersten Blick glaubte ich, »Defender« vor mir zu haben. Die Ähnlichkeiten sind auch wirklich frappierend. Zum Glück wurden ein paar neue Elemente, die das Spiel interessanter machen, eingebaut. Die Idee mit der Unsichtbarkeit und den Stargates steigern den Spielspaß deutlich. Hinzu kommt, daß Stargate technisch erheblich besser als sein Vorbild ist. Sowohl Grafik als auch Animation sind für VCS-Verhältnisse ziemlich gut.

Wer Defender noch nicht hat und actionreichen Spielen zugeneigt ist, sollte sich Stargate auf alle Fälle anschauen. Es macht vor allem zu zweit viel Spaß und ist eindeutig eine der besten VCS-Balereien. Für mich ist Stargate nach »Phoenix« und »Vanguard« das drittbeste Schießspiel für das VCS.

Stargate

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Atari

Grafik	7	
Sound	3	
Power-Wertung	7	

Ihr Heimatplanet wird von außerirdischen Invasoren bedroht. Ununterbrochen suchen sie mit ihren Raumschiffen nach Humanoiden, die gekidnappt und anschließend in Killer-Mutanten verwandelt werden.

Trotz eines supermodernen Raumschiffs (Laser, Smartbomben, Unsichtbarkeits-Schild und Hyperspace) ist es nicht gelungen, die Bevölkerung ausreichend zu beschützen. Eine neue Errungenschaft, das »Stargate«, könnte die Wende zum Guten herbeiführen. Wenn man mit dem Raumschiff in ein Stargate hineinfliegt, materialisiert es an Ort und Stelle des Überfalls, und der Bewohner kann noch gerettet werden. Auf einem Scanner sieht man, wer oder was sich sonst noch auf dem Planeten tummelt. In atemberaubendem Tempo düsen Sie mit Ihrem Raumschiff über die horizontal scrollende Planetenoberfläche dahin. Je höher der Level, desto mehr Feinde greifen an.

Das Besondere an »Stargate« ist, daß man mit zwei Joysticks spielen muß. Nummer eins dient zum Steuern des Raumschiffs. Mit dem zweiten Joystick werden die Extras aktiviert. Leider verliert man bei der ganzen Drückerei leicht die Übersicht, denn bekanntlich hat der Mensch nur zwei Hände, und mit einer Hand steuert es sich so schlecht... (mg)

VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL

JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER

Erlebt an die Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettbewerb zu verbessern – denn am Ende wartet die extremste aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung freischwebend in der Luft!

Erhältlich [illegible] UBM [illegible]
Spectrum
Schneider

Vorsicht vor Grauimporten
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Mitspieler gesucht!

Mit 64'er Nr. 1/88 konnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- [illegible] des Monats [illegible] Spiele [illegible] zum Abtippen
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Bis 14. Januar beim Zeitschriftenhändler.

Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 1/88

- Besser als das Original [illegible] C64 Version des Spiele-Klassikers „Bomb [illegible]" [illegible] des Monats
- Verspielte [illegible] Tests Tips [illegible]
- [illegible] Streiche [illegible] Abtippen [illegible] Freunde und Kollegen zu [illegible]
- Duell Amiga und ST [illegible] gewinnen

Bis 10. Januar beim Zeitschriftenhändler

[illegible] Ihr unsere zwei Mitspieler testen wollt, dann füllt das nebenstehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr bekommt je ein Gratis-Exemplar zum Probespielen.

HAPPY COMPUTER KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

[illegible]

Name Vorname _____

Straße _____

PLZ Ort _____

Datum / Unterschrift _____

Summer & Winter Games

Atari VCS 2600
49 Mark (je Modul) ★ Epyx

Aufruhr im VCS-Lager: Die Computersoftware-Macht Epyx hat ihre ersten beiden Spiele für das 2600 veröffentlicht.

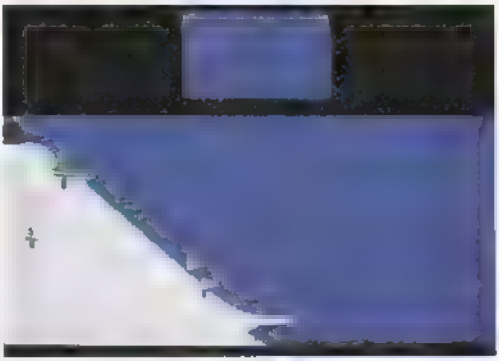
Zwei Programme die Computer-Spiele-Geschichte geschrieben haben, wurden für das Atari VCS-System umgesetzt. Sowohl das legendäre »Summer Games« als auch »Winter Games« sind in Kürze in Deutschland erhältlich. Gegenüber den Original-Computer-Versionen mußten sie zwar etwas Federn lassen, bieten aber dennoch erstaunlich viel Abwechslung.

Für welches Land Sie beim Kampf um Ruhm und (Punkte-) Reichtum antreten wollen, kann zu Beginn des Spiels festgelegt werden. Bis zu acht Sportler dürfen mitmachen. Man kann jede Disziplin einzeln anwählen (Training) oder alle Disziplinen hintereinander spielen (Wettkampf).

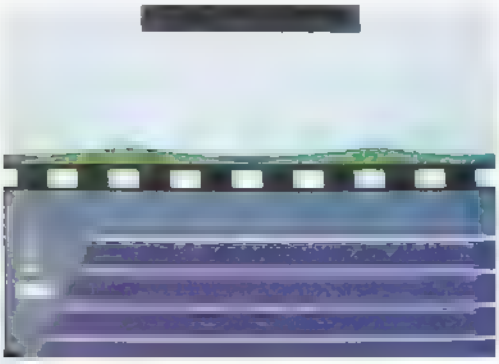
Bei Summer Games stehen sieben Sportarten zur Auswahl. Den Anfang macht der Hürdenlauf. Der geschickte Einsatz des Feuerknopfs entscheidet über die Zeit. Beim Tontaubenschießen ist eine ruhige Hand und viel Präzision erforderlich, wenn man alle 25 Tontauben treffen will. Dagegen kommt es beim Rudern darauf an, den richtigen Rhythmus zu finden. Langsam beginnen und immer schneller werden ist das beste Rezept, um eine schnelle Zeit herauszuholen. Schwimmfreunde werden gleich zweimal bedient. Wem zwei Bahnen zu kurz sind, der kann sich in der Staffel austoben. Der traditionelle 100-Meter-Lauf darf natürlich in dieser Zusammenstellung nicht fehlen. Zu guter Letzt ist Anmut und Grazie bei der Gymnastik-Übung gefragt.

Dasselbe Anfangs-Zeremoniell (Wahl des Landes) erwartet Sie bei Winter Games. Bis auf die Sportarten hat sich an der Präsentation nichts geändert. Den Anfang macht die wohl lustigste Disziplin. Wer beim Hot Dog eine hohe Wertung der Preisrichter ergattern will, muß gewagte Ski-Kunststücke vorführen. Der Eisschnellauf ist stark an das Rudern von Summer Games angelehnt (Rhythmus ist alles). Die Disziplinen Rodeln und Bobfahren ähneln sich etwas. Man sieht die Bahn von oben, und muß versuchen, den Kurven im richtigen Moment entgegenzusteuern. Je besser das gelingt, desto schneller die Zeit. War der Absprung verpaßt, wird beim Skispringen keine großen Weiten erzielen. Hier gilt es, während des Fluges per Joystick die beste Körperhaltung einzunehmen. Leider erschwert der zeitweise heftige Wind dieses Vorhaben ganz gewaltig. Mit ihren schwierig gesteckten Toren verspricht die Slalompiste viele Unfälle. Wer da heil ankommen will, muß lange üben, und darf nicht allzu rasant den Berg hinabflitzen. Dasselbe trifft für den Biathlon-Wettbewerb zu. Man sollte sich während des Langlaufs nicht überanstrengen, denn sonst wird das Schießen zur Qual. Je schneller der Puls schlägt, desto hektischer bewegt sich das Zielkreuz.

Anders als bei »Decathlon« steht bei Summer & Winter Games das Joystick-Rütteln (links-rechts) nicht im Mittelpunkt. Bei einem Großteil der Disziplinen wurde mehr Wert auf eine anspruchsvollere Steuerung des Athleten gelegt, was für viel Abwechslung sorgt. (mg)



Das Skispringen erfordert vom Athleten viel Mut und Geschick (Winter Games)



Hoffentl ich ist das Wasser nicht zu kalt (Summer Games)

Epyx bleibt seinem Ruf treu, das Beste aus einem Computer (oder Videospiel) herauszuholen. Grafisch kann man diese Umsetzungen natürlich nicht mit den C64-Originalen vergleichen, doch vor allem Winter Games holt erstaunlich viel aus dem VCS heraus. So ist zum Beispiel das Scrolling der Skipiste beim Slalom hervorragend. Genauso erfreut war ich über die Animation der Bob- und Rodelbahn. Alles in allem eine kleine technische Meisterleistung. In dieser Hinsicht kann man den Programmierern keinen Vorwurf machen. Die Grafik hätte ich mir dagegen manchmal etwas detailreicher gewünscht, doch da wurde wohl der Speicherplatz knapp. Mir ist sowieso schleierhaft, wie man soviel Programm in so wenig Speicher pressen kann (jedes Modul hat 16 KByte).

Für sportliche VCS-Besitzer sind beide Spiele sehr interessant. Alle 14 Disziplinen sind spielenswert. Vor allem mit ein paar Freunden ist Spannung garantiert. Da es in Deutschland kaum neue VCS-Spiele gibt, kommen die beiden Epyx-Module gerade richtig.

Grafik	6.5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	6.5	

»Summer Games« bietet gehobene VCS-Qualität...

Grafik	7.5	
Sound	4.5	
Power-Wertung	7.5	

...die »Winter Games« sind nochmal eine Klasse besser

POWER AUTOMATENSPIELE

Eine Spielhallen-Sensation jagt die andere. Atemberaubende Grafik und kernige Musik gibt es zu bestaunen. Informieren Sie sich schon heute über die Computer-Hits von morgen.

Im Spielautomaten-Markt ist Bewegung. Ein Knüller jagt den anderen. Aktuelles Beispiel »Afterburner« von Sega. Dachte man noch vor ein paar Monaten, »Space Harrier« und »Out Run« seien technische Wunderdinge, sind sie heute nur noch Schnee von gestern. Die Hersteller übertreffen sich an Superlativen. Immer bessere Grafik und noch spektakulärere Musik sollen den Besuch von Spielhallen attraktiv machen. Die Sache hat allerdings auch einen Haken. Da einige neue Spielautomaten sehr aufwendig herzustellen sind (eine Hydraulik ist zum Beispiel ziemlich teuer), muß der Spiele-Freak des öfteren für ein paar Bildschirmleben nicht wie bisher eine Mark, sondern gleich das doppelte, nämlich zwei Märker berappen. Doch dafür wird einem auch viel geboten. Wer Afterburner mit Hydraulik gespielt hat, wird das so schnell bestimmt nicht vergessen (allein schon deshalb, weil ihm wahrscheinlich nach dem Besuch in der Spielhalle das Geld für die Heimfahrt fehlt).

Dagegen muten die beiden anderen Spielautomaten, die uns zum Test zur Verfügung standen, etwas simpler an. Daß es sich trotzdem lohnt, einige Markstücke in den gierigen Schlund der Automaten zu werfen, könnt Ihr auch unseren Tests auf den folgenden Seiten entnehmen. Sowohl »Time Soldiers« als auch »720°« fesselten mich lange an den Monitor. Beide Arcade-Maschinen warten mit neuartigen Bedienungselementen auf, die sich nach kurzer Spielzeit als sehr hilfreich im Kampf um einen Platz in der High-Score-Liste erwiesen haben.

Wir arbeiten gerade daran, Euch ab der nächsten Ausgabe von Power Play noch aktuellere Spielautomaten vorstellen zu können. Ein paar Knüller werden in knapp 2 Monaten auf alle Fälle wieder mit von der Partie sein.

(mg)

Time Soldiers

Ihre Kameraden wurden durch ein Zeittor geschleudert. Nur ein tapferer Krieger folgt seinen Freunden in die Ungewißheit, um sie zu retten.

Grafik	6.5										
Sound	3										
Power-Wertung	7										

Diese Schurken verstecken sich doch glatt hinter Schilden. Dagegen hilft bestimmt eine Extrawaffe.

Nachdem ich mich einige Zeit mit dem Automaten vergnügt hatte, fiel mir plötzlich auf, daß mein Zeitgefangener, der für den Feuerknopf zuständig war ziemlich schmerzte. Während des Spiels habe ich das überhaupt nicht beachtet, denn die Zeit für solche Kleinigkeiten hat man da nicht. »Time Soldiers« von SNK ist Action pur. Man braucht zwar eine gewisse Zeit, um sich an den komischen Joystick zu gewöhnen, aber danach spielt es sich damit super.

Die Grafik hat mir gut gefallen. Sie ist schön gezeichnet und abwechslungsreich. Der Sound dagegen ist sehr enttäuschend. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen und langweiliger Musik sind nur noch ein paar gemurmelte Worte zu hören. Darauf kommt es aber bei Time Soldiers nicht an. Wichtig ist, wie gut es sich spielt. Mir hat es sehr viel Spaß gemacht, meinen Helden durch die vielen Levels zu schieben. Die Extrawaffen steigern zudem die Spielmotivation. Da es nicht andauernd nach oben geht, sondern auch mal nach rechts oder links, wird Time Soldiers so schnell nicht langweilig.

Wer ein sinnloses Ballerspiel zum Abreagieren sucht, der ist mit SNK's neuestem Werk gut bedient. Also dann, gut Schuß!

Blutige Kämpfe gab es in jedem Zeitalter. So ist es nicht verwunderlich, daß bei »Time Soldiers« von Romstar/SNK die Aufgabenstellung in jeder Zeitepoche dieselbe ist: schießen, was das Zeug hält. Nachdem »Ikari Warriors« in den Spielhallen großen Anklang gefunden hatte, war es vorhersehbar, daß man auf einen Nachfolger nicht lange warten mußte. Zum Glück wurde das neue Ballerspiel gegenüber seinem Vorgänger ziemlich aufgepäppelt. Die Verjüngungskur bezog sich nicht nur auf die Grafik, die sehr abwechslungsreich und gut gezeichnet ist, sondern auch auf den Spielwitz.

Das Spielfeld scrollt mal von oben nach unten, mal von links nach rechts. Immer neue Gegner schießen aus allen Rohren. Zahlreiche Extras versüßen dem Spieler das actionreiche Bildschirmleben. Wenn Sie bestimmte Lebewesen (teilweise schauen diese recht abenteuerlich aus) erlegen, erscheinen blinkende Gegenstände, die man schleunigst aufsammeln sollte. Extrawaffen oder bessere Beweglichkeit sind der Dank dafür. Viel mehr passiert eigentlich nicht mehr. Nach einer gewissen Zeit kommt ein besonders hartnäckiger Widerling, den man nur mit zahlreichen Treffern außer Gefecht setzen kann (präzise Schüsse sind in diesem Fall sehr wirkungsvoll).

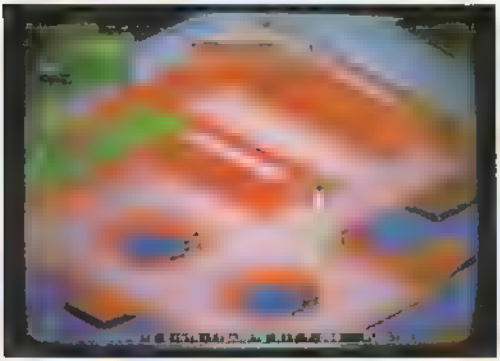
Während das Spiel nicht unbedingt viel Neues bietet, hat mich der Joystick doch etwas verblüfft. Wer kennt die Situation nicht: Sie wollen nach rechts laufen, aber nach oben schießen. Bei Time Soldiers wurde das Problem elegant gelöst. Man kann den Joystick nicht nur in alle Richtungen drücken (entspricht der Laufrichtung der Spielfigur), sondern auch drehen (12 Einstellungen), was die Schußrichtung bestimmt. Somit hindert einen nichts mehr daran, zum Beispiel nach oben zu laufen und dabei nach halbrechts zu schießen. Bis jetzt wurde die Lizenz von Time Soldiers noch nicht vergeben. Es dürfte jedoch nur eine Frage der Zeit sein, bis hier ein Softwarehaus zugreift.

(mg)

TEST

720°

Atemberaubende Akrobatik, gefährliche Skateboard-Action und mehr verspricht Ataris Spielautomatenknüller »720«. Auf die Bretter, fertig, los!



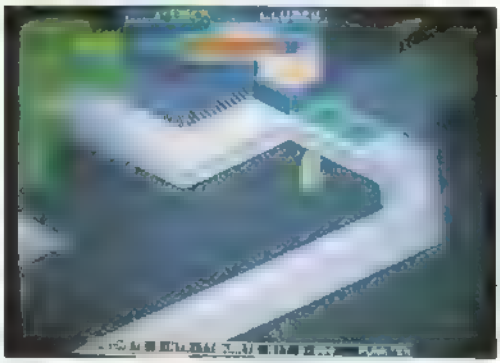
Während des Spiels begegnen Ihnen auch andere Skateboard-Freaks

720° ist ein recht seltsamer Name für einen Spielautomaten. Wer weiß denn schon, daß mit 720° eines der schwierigsten Kunststücke mit dem Skateboard (das komische Ding, das wie ein Roller ohne Lenker aussieht) bezeichnet wird. Diejenigen, die jemals auf einem Skateboard standen, wissen, wie schwer es ist, während der Fahrt in die Luft zu springen, sich zweimal um die eigene Achse zu drehen und anschließend wieder sicher auf dem Skateboard zu landen. Um ähnlich waghalsige Kunststücke mit dem vierrädrigen Flitzebrett dreht es sich beim neuen Atari-Spielautomaten.

Fairerweise hat man die Wahl zwischen Anfänger- und Profi-Level. Hier wie dort müssen Sie in verschiedenen Skateboard-Disziplinen Medaillen ergattern. Zuvor sollte man sich allerdings erst einmal die notwendigen Eintrittskarten für die Parks besorgen, wo die Wettbewerbe stattfinden. Während Sie in Skate-City frei nach Lust und Laune mit dem Skateboard durch die Gegend flitzen, ist es ratsam, viele Kunststücke zu zeigen. Je mehr davon gelingen, desto eher darf man in die Parks.

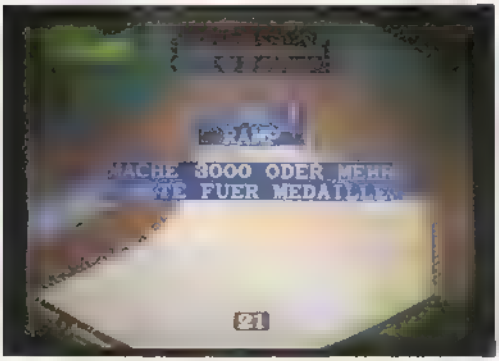
Wenn Ihnen der Automat die aufmunternden Worte »Skate or Die« (»Fahr oder stirb!«) zuruft, ist es an der Zeit, den zahlreichen Wegweisern zu einem der vier Parks zu folgen. Ihre Geschicklichkeit wird in den vier Disziplinen auf eine harte Probe gestellt. Während man beim Abfahrtslauf einfach nur auf der Piste bleiben muß (Junge, geht das steil bergab), ist beim Slalom äußerst geschicktes und präzises Steuern vonnöten, um eine gute Zeit zu erzielen. Das Springen ähnelt dem Abfahrts auf. Zur Abwechslung muß man über etliche Abgründe hinwegsegeln (gutes Timing ist alles). Im letzten Wettbewerb wird in der »Half-Pipe« Kopf und Kragen riskiert. Wer eine Medaille erringt, erhält zudem einen Geldpreis. Mit dem gewonnenen Geld kann man anschließend in einem Skateboard-Shop weitere Ausrüstungsgegenstände kaufen (zum Beispiel einen Helm oder neue Schuhe). Mit dem richtigen Material fährt es sich bedeutend besser. In den höheren Levels ist das auch bitter nötig.

Zur Steuerung des Skateboard-Fahrers dient eine etwas seltsame Mischung aus Joystick und Paddle. Im Gegensatz zu einem normalen Joystick kann man diesen nur im Kreis bewegen (er hat keine Ruhe-Position), was exakt den Drehungen des Skateboard-Fahrers auf dem Monitor entspricht. Zusammen mit den beiden Feuerknöpfen (beschleunigen und springen) läßt sich die Spielfigur ausgezeichnet steuern. (mg)



Verflixt, das Tor zum Park ist noch geschlossen

Grafik	5										
Sound	8										
Power-Wertung	7										



Ohne waghalsige Kunststücke gibt es keine Medaille

Wie fast alle Spiele, hat auch »720°« seine Licht- und Schattenseiten. Negativ ist mir zu allererst die Grafik aufgefallen, die nicht unbedingt das Niveau anderer aktueller Spielautomaten erreicht. Gegen das Scrolling (schön schnell und ruckfrei) und die Animation des Skateboard-Fahrers kann man nichts sagen. Dagegen ist die Hintergrundgrafik teilweise farblos und eintönig (zumindest in den ersten Levels).

Erfreulicherweise ist das Spiel vom Allerfeinsten. Die Steuerung mittels dem »Joystick-Paddle« ist super. Man kann die tollsten Kunststücke per Skateboard vollführen. Es macht ungemein viel Spaß durch die Stadt zu brettern. Stimmungsvolle Musikstücke (13 verschiedene) dröhnen dazu aus den beiden 8-Zoll-Lautsprechern.

Afterburner

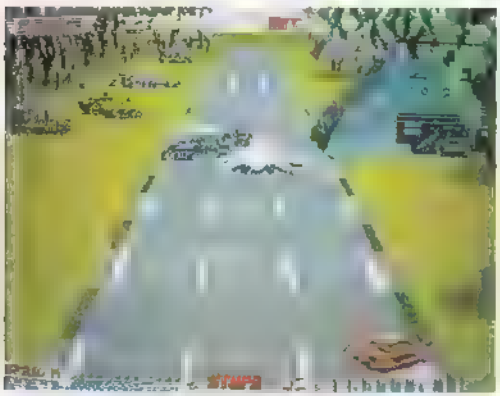
Grafik	9	
Sound	8	
Power-Wertung	8	

Schnallen Sie sich gut an, um den Flug Ihres Lebens unbeschadet zu überstehen.

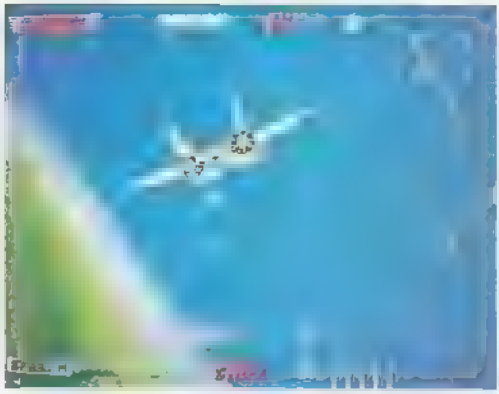
Nachdem Sega schon mit den Superhits »Out Run« und »Space Harrier« für Furore sorgte, setzt »Afterburner« neue Maßstäbe in bezug auf 3D-Animation und Geschwindigkeit.

Mit Hilfe eines wuchtigen Steuerknüppels lenken Sie einen Abfangjäger, der über verschiedene Gebiete hinwegdüst. Anders als bei Space Harrier bewegt sich diesmal nicht nur das Flugzeug, sondern auch die Landschaft. Die Animation ist derart schnell, daß man meinen könnte, eine Laserdisk wäre am Werk. Doch dem ist nicht so. Die gesamte Grafik wird per Computer erzeugt und gesteuert. Dank eines zusätzlichen Hebels kann man die Geschwindigkeit etwas regulieren (von superschnell bis ultraschnell).

Sie müssen, wie könnte es anders sein, alles vom Himmel holen, was sich dort bewegt. Die gegnerischen Flugzeuge greifen sowohl von vorne als auch von hinten an. Natürlich schießen diese wie wild um sich. Besonders gefährlich wird es, wenn sie im Formationsflug näher rücken. In diesem Fall empfiehlt sich folgende Methode: Dauerfeuer, warten bis es fast zur Kollision kommt, Steuerknüppel nach oben, vollen Schub geben und unter den Flugzeugen hinwegtauchen.



Auch das beste Flugzeug braucht Pflege und Wartung

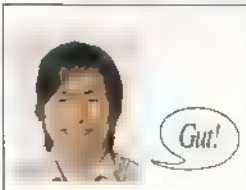


Mit Mach 3 zischt der Jäger durch die Wolken

Nach so einem Manöver hätte man sich eigentlich eine kleine Erholungspause verdient. Denkste, Schlag auf Schlag geht es weiter. Erst im dritten Level, während ein anderes Flugzeug Ihren Flieger mit neuen Sprit versorgt, ist für ein paar Sekunden Ruhe. Bis zum Ende des fünften Levels ändert sich bis auf die Grafik nicht mehr viel. Im sechsten Level geht's dann richtig zur Sache. Mit einem Affenzahn müssen Sie versuchen, das Flugzeug durch einen Canyon zu steuern. Die Geschwindigkeit ist nahezu unglaublich.

Anschließend wird das Gefecht erneut in den Wolken fortgesetzt. Noch mehr Flugzeuge und Raketen müssen abgeschossen werden. Neben dem Maschinengewehr steht Ihnen eine begrenzte Anzahl Raketen zur Verfügung. Der Einsatz sollte gut überlegt sein, da man sie in gewissen Situationen unbedingt braucht. Nach 23 Levels ist die Mission erfolgreich beendet und der Abfangjäger landet sanft auf einem Flugzeugträger im offenen Meer.

Für 1988 ist eine Umsetzung von Afterburner für das Sega Master System angekündigt. Das Modul soll Platz für 512 KByte Programm bieten. Die Lizenz für Heimcomputer-Umsetzungen ist noch nicht vergeben, doch es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis ein Softwarehaus zuschlägt. (mg)



Wenn es um Spezialeffekte bei Spielautomaten geht, ist Sega der ungeschlagene Spitzenreiter. Erst gab es »Space Harrier«, dann »Out Run«. Doch mit Afterburner hat sich Sega selbst übertroffen. Der Effekt, mit dem sich der Erdboden unter dem Flugzeug bewegt, kippt, zoomt und verändert, gehört zum Besten, was es derzeit an Automaten-Grafik zu sehen gibt. Wobei aber auch mal gesagt werden muß, daß »Lock-On« von Data East ähnliche Grafik schon vor einem halben Jahr hatte – aber halt nicht in dieser Perfektion.

Wie Out Run und Space Harrier hat Afterburner aber auch ein großes Manko. Das Spiel ist wirklich nicht sehr intelligent. Man ballert alles ab, was man abballern kann, und erfreut sich an der exzellenten Grafik und der Hydraulik, die einen auch hier in den Sitz des Automaten preßt, hin- und herschüttelt und am Spielende völlig groggy zurückläßt. Auf Extra-Waffen und ähnliche Details muß man leider verzichten. Trotzdem spielt man Afterburner immer wieder, denn die Effekte ziehen einen völlig in den Bann.

Afterburner muß man gesehen haben, um glauben zu können, was sich auf dem Monitor abspielt. Mich hat es ja schon beim Spielen der ersten paar Levels vom Hocker gerissen. Als ich aber zum ersten Mal durch den Canyon gerast bin, war ich nahe am Kollaps. So perplex wie ich war, bin ich natürlich gleich an die erstbeste Bergwand gebraust. Selbst das war nicht so schlimm, denn durch die nachfolgende Explosion des Flugzeugs wurde ich entschädigt (so stelle ich mir die Detonation von 100 Kilo Dynamit vor).

Genauso realistisch spielt sich der Verlust eines Flugzeugs ab, wenn es angeschossen wird. In eine Rauchwolke gehüllt, schmiert es langsam ab und hinterläßt eine lange Schleifspur auf der Erde, bevor es explodiert. Wenn der Automat nicht so teuer wäre (2 Mark pro Spiel), würde ich mir andauernd die Explosionen anschauen.

Worte können Afterburner nicht gerecht werden. Zusammen mit der aufpeitschenden Musik wird das Spielen zu einem Erlebnis, das man sich um keinen Preis entgehen lassen sollte.

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA

Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.

Best of Grafik Vol. 1

Giga CAD
Title Wizard
Eddi
Loader
Maus
Sprites
Druckeranpassungen
Demonstrationsdiskette für Giga-CAD
DM 49,90*

Best of Grafik Vol. 2

Grafik 3000
Grafik Color
3D-Grafik
Sprite-Maschine
Pseudo Scroll
Fractal Design
Grafik Handler
Hardcopy
Routinen
DM 39,90*

Best of Grafik Vol. 3

Hires Maler
Sprite Editor
Grafik Basic
3D Schach
Grafik
IRQ-Baukasten
Game Base
Rudi 64
Shape 64
Autorennen
3D-Maschinenbauer
Character Editor
Graphic Art
Super Hardcopy
Fractal Plants
Hardcopy
Programme
DM 39,90*

Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox

Scotland Yard

DM 29,90*

The Best of Floppy Tools Volume 1

Unterprogramm
Disk Wizard
Copy
Super Copy
Turbo Second
FMON
Ultraload
Disk Monitor
Boot Maker
EX SIMON DOS
Datenbank Base
Disk Manager
CBM
CBM

Hardware-Voraussetzung:

DM 49,–*

The Best of Floppy Tools Volume 2

Unterprogramm
Profi-Copy
Disk-Freezer
Turbo Tape
Tornado Copy
Disk Monitor
Hyper Loader
Hyper Basic
Hydra Perfect
FROS V.7
Disk
Speeder
File-Manager
Super Autorun

Hardware-Voraussetzung:

DM 49,–*

Markt&Technik
Zeitschriften Bücher

Dieses Markt&Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel.

Die Power-Hits des

Gut ins neue Jahr gerutscht? Bevor wir mit 1988 so richtig loslegen, werfen wir einen Blick zurück auf die Spiele-Highlights der letzten zwölf Monate — Computer für Computer.

Man kann viel über alte Ideen meckern und so manches schlechte Programm verfluchen, aber unterm Strich war 1987 ein tolles Spiele-Jahr. Computer wie Amiga und ST sorgten für neue Konzepte und Dimensionen; aus den guten alten 8-Bit-Kisten wird immer mehr herausgequetscht und die Videospiele kehrten schwungvoll aus dem Jenseits zurück.

Wir, die Spiele-Tester von Power Play, haben uns eines schönen Abends hingesetzt und über die besten Programme des abgelaufenen Jahres diskutiert. Das Resultat ist eine Bestenliste, in der wir die unserer Meinung nach stärksten Spiele 1987 zusammengefaßt haben. Alles ist natürlich Geschmackssache und diese Auswahl ist subjektiv. Wer also eine unterschiedliche Meinung hat und lieber andere Ziele ganz vorne gesehen hätte, soll uns nicht böse sein. Briefe, in denen ihr uns eure Alternativ-Vorschläge mitteilt, sind immer willkommen.

Wir haben unsere »Best of«-Liste nach Computer- und Videospiel-Typen geordnet. Am Ende des Artikels folgen außerdem eine kurze Aufzählungen von zum Teil recht skurrilen Mini-Rubriken, bei denen sich eigene Bildschirmfotos nicht lohnen (Warum soll man ein Bild von dem Spiel drucken, das für besonders gute Musik ausgezeichnet wurde?). Die Atari-VCS-Videospielsysteme und XE konnten leider nicht berücksichtigt werden, da es für diese Konsolen 1987 fast keine Neuerscheinungen gab.

(hl)

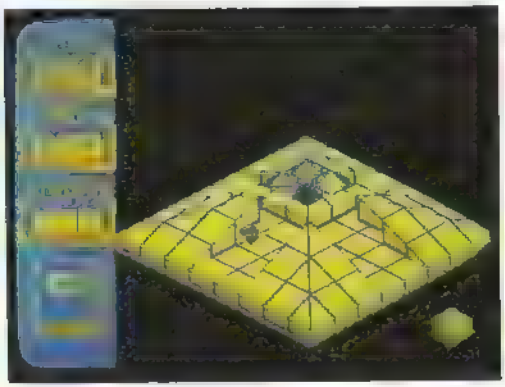
Best of Amiga '87:

1. The Guild of Thieves (Rainbird)

2. Starglider (Rainbird)

3. Emerald Mine (Kingsoft)

Erst zum Jahresende belebte sich das Spiele-Angebot für den Amiga. Das spielerische und grafische Adventure »Guild of Thieves« siegte vor dem schnellen »Starglider« und dem deutschen Bildschirmspiel »Emerald Mine«.



Best of CPC '87:

1. The Sentinel (Firebird)

2. Solomon's Key (U.S. Gold)

3. Renegade (Imagine)

Die CPC-Umsetzung des Strategie-Spiels »The Sentinel« landete auf dem ersten Platz. Dahinter tummeln sich Spielautomaten-Umsetzungen. Bei »Solomon's Key« begeistert vor allem das Spielprinzip, bei »Renegade« die Grafik.

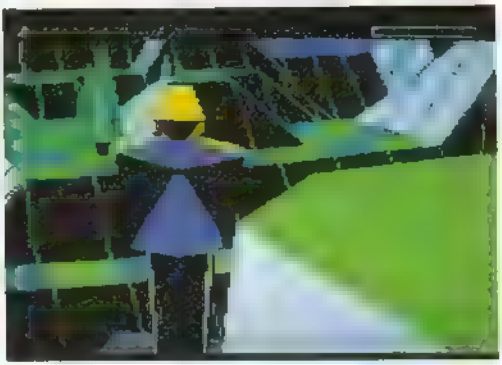
Best of Atari XL '87:

1. Spindizzy (Electric Dreams)

2. Leader Board (U.S. Gold)

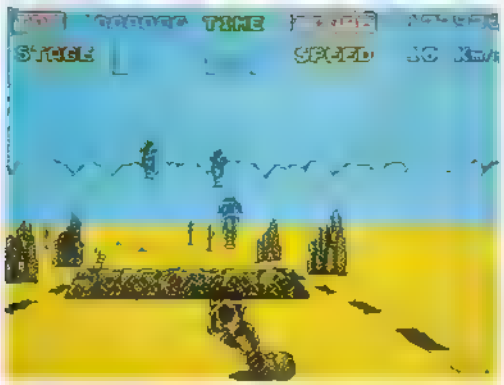
3. Head over Heels (Ocean)

Mit etwas Verspätung erschienen 1987 »Spindizzy« und »Leader Board« für XL, doch das Warten hat sich gelohnt: beide Umsetzungen sind sehr gut gelungen. Dazu gesellt sich das Action-Adventure »Head over Heels«



Jahres

Illustration: Rod Boyke



Best of Nintendo '87:

1. Super Mario Bros. (Nintendo)

2. Tennis (Nintendo)

3. Balloon Fight (Nintendo)

Wir lieben »Super Marios Bros.«! Kein Videospiel hat es 1987 so gut geschafft, die Arbeitsmoral unserer Redaktion zu unterwandern. Mit weitem Abstand folgen Nintendos Tennis-Simulation und der »Joust«-Clone »Balloon Fight«.

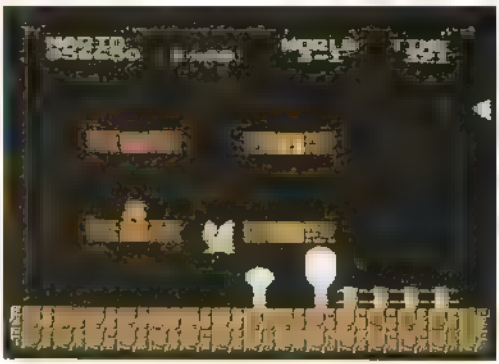
Best of Spectrum '87:

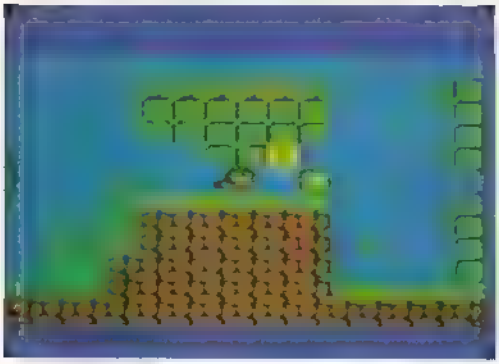
1. Enduro Racer (Activision)

2. The Sentinel (Firebird)

3. Zynaps (Hewson)

Eine Automaten-Umsetzung landete beim Spectrum ganz vorne, der mit der eindeutig besten Version von »Enduro Racer« bedient wurde. »The Sentinel« muß sich mit dem zweiten Platz begnügen, während die furiose Weltraum-Ballerei »Zynaps« sich als bestes Schießspiel den dritten Platz sicherte.





Best of Atari ST '87:

1. The Bard's Tale (Electronic Arts)
2. Metrocross (U.S. Gold)
3. Star Trek (Firebird)

Die tolle Umsetzung von »The Bard's Tale« begeisterte nicht nur unsere Rollenspiel-Freaks. Wer mehr auf Action steht, wird mit der sehr guten ST-Version von »Metrocross« bedient. Mit Verspätung erschien endlich »Star Trek«

Best of MS-DOS '87:

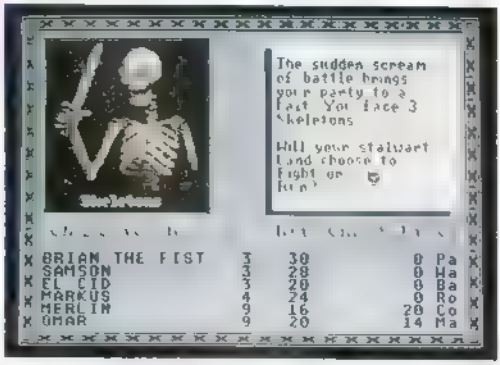
1. Starflight (Electronic Arts)
2. Chuck Yeager's AFT (Electronic Arts)
3. Soko-Ban (Mirrorsoft)

Das Weltraum-Rollenspiel »Starflight« ist der eindeutige Sieger unter den PC-Spielen. Chuck Yeager's flotter Flugsimulator mußte sich ebenso geschlagen geben wie »Soko-Ban«, ein süchtig machendes Denk- und Logikspiel.

Best of Sega '87:

1. Alex Kidd in Miracle World (Sega)
2. Great Volleyball (Sega)
3. Wonderboy (Sega)

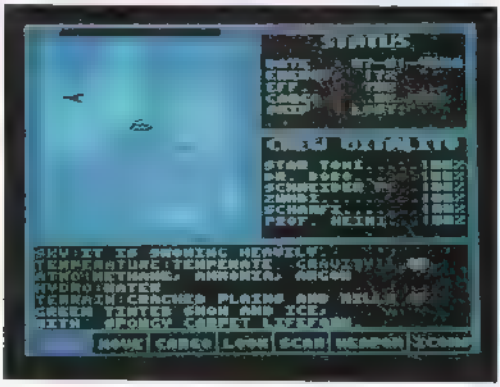
»Alex Kidd« ist ein ähnlich fesselndes Spiel wie Super Mario Bros. Mit »Great Volleyball« liegt auch hier eine Sport-Simulation auf Platz zwei dicht gefolgt von der grafisch und spielerisch tadellosen »Wonderboy«-Umsetzung.



Best of C64 '87:

1. Wizball (Ocean)
2. Maniac Mansion (Activision)
3. Nemesis (Konami)

Unsere Lieblinge sind »Maniac Mansion«, ein Adventure mit toller Benutzerführung und zwei Action-Spiele »Wizball« überzeugt durch technische Klasse und Originalität, »Nemesis« ist eine fast perfekte Automaten-Umsetzung.



Bei unserer Wahl zum besten Musikstück liegen drei C64-Spiele vorne. »Wizball« (High Score-Musik) sicherte sich hier den ersten Platz vor »Street Gang« (Titelbild-Musik) und »Game Over«.

Die Briten sahnten in der Kategorie »Programmierer des Jahres« schwer ab. Das Duo Sensible Software (Wizball) erreicht bei uns Platz eins, gefolgt von Geoff Crammond (»The Sentinel«) und Stavros Fasoulas (»Delta«, »Quedex«). Ein Extra-Schulterklopfen außerdem für Steve Bak (»Goldrunner«) und die Adventure-Experten von Infocom und Magnetic Scrolls.

Zum Abschluß wird es exotisch. Wir haben versucht, die quälende Frage »Welches Spiel hatte 1987 die schönste digitalisierte Sprache zu bieten?« zu beantworten. Nach Meinung unserer Redaktion geht der erste Platz hier an Clare Edgeley, die in unnachahmlicher Art bei den ST- und Amiga-Versionen von »Starglider« den Satz »Missile launched!« spricht. Simon Nicol, Schöpfer von »Mega Apocalypse«, folgt auf Rang zwei der Sprachkünstler. Auf dem dritten Platz kommt schließlich Richard Phillips, der »Goldrunner« seine Stimme leih. Seine ermunternden Zurufe »Good shooting!« und »Go for it!« sind für die Motivation auf der Jagd nach dem High Score sehr stimulierend. (hl)

Amiga-Magazin, das Computer-Magazin für Amiga-Fans, die Zeitschrift für alle Commodore-Amiga-Besitzer
hilft Ihnen, den Amiga maximal zu nutzen
bringt für Einsteiger und Experten, Hobby- und Profiprogrammierer Kurse in C, BASIC, MODULA II, «C» etc.
testet für Sie Hardware, Peripherie und aktuellste Software sämtlicher Hersteller
anspruchsvolle Listings und Anwendungen geben Ihrer Arbeit höchste Effizienz
in Kursen optimieren Sie die Bedienung Ihres Amiga
AMIGA
Kennenlern-Angebot
mit kostenlosem »Amiga«-Probeexemplar und Poster
Name, Vorname
Straße
PLZ, Wohnort
Datum 1. Unterschrift
Mark & Technik Verlag Aktiengesellschaft Haris-Pinsel-Straße 2
80-3 Haar bei München
Telefon
Datum 2. Unterschrift
HCS22

Ballblazer

Ein Sportspiel der Zukunft zählt heute schon als Klassiker: »Ballblazer« ist das rasante, futuristische Fußballspiel des 3. Jahrtausends

Wer sich im Jahre 3037 eine aktuelle Sportsendung im Fernsehen ansieht, wird kein Fußball-Match und keine Volleyball-Partie sehen. Der Sport der Zukunft heißt »Ballblazer«.

Die Grundidee von Ballblazer ähnelt unserem heutigen Fußball. An den kurzen Seiten eines rechteckigen Spielfeldes befinden sich zwei Tore, eines für jede Mannschaft. Spielziel ist es, einen Ball in das Tor des Gegners zu befördern.

Dieser Ball ist eine schimmernde, zwei Tonnen schwere und 1 Meter große Kugel, genannt Plasmorb, die dank eines Energiefeldes 2 Meter über dem Spielfeld schwebt.

Ballblazer kennt keine Mannschaften, es ist ein Sport zweier einzelner Spieler gegeneinander. Diese Spieler sitzen in sogenannten »Rotofoils«, stromlinienförmigen Fahrzeugen, die blitzschnell über das Spielfeld gleiten.

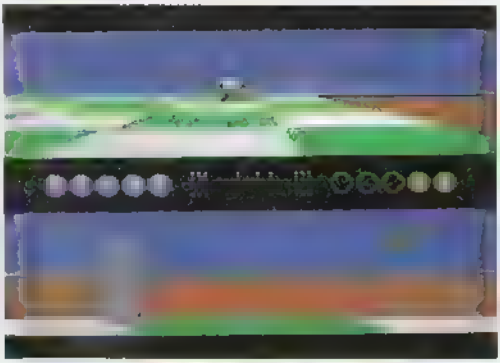
Auf dem Bildschirm sehen beide Spieler den Ausblick nach vorne aus ihrem Rotofoil-Cockpit. So kann man nicht erkennen, wann sich der Gegner von hinten anschleicht oder von der Seite kommt.

In welche Richtung man gerade guckt, legt der Computer automatisch fest. Normalerweise schauen Sie immer in Richtung des Balles, aber wenn Sie in Ballbesitz sind, in die Richtung des gegnerischen Tores. Bekommt man den Ball, wechselt die Perspektive also ruckartig, was bei vielen Anfängern zu Orientierungs-Schwierigkeiten führt, aber nach einiger Übung keine Probleme mehr bereitet.

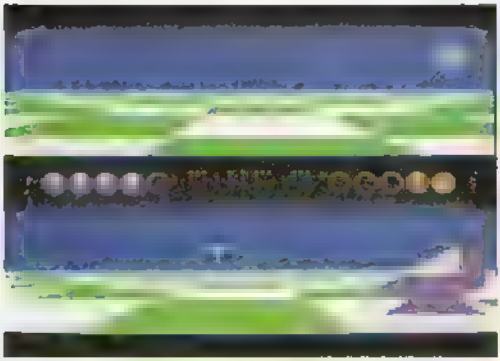
Die beiden Tore haben einige Besonderheiten: Nach jedem Treffer rücken die Torstangen etwas enger zusammen, es wird also schwerer, ein Tor zu erzielen. Außerdem wandern die Tore immer zwischen dem linken und rechten Spielfeldrand hin und her, ihre genaue Position wissen die Spieler nur, wenn sie nahe genug sind, sie zu sehen.

Eine Ballblazer-Partie dauert normalerweise 3 Minuten, es sind aber Zeiten von 1 bis 10 Minuten einstellbar. Neben zwei menschlichen Spielern kann man auch alleine gegen den Computer spielen oder den Computer mit sich selbst spielen lassen. Der Computer hat zehn verschiedene einstellbare Schwierigkeitsgrade.

In der Atari XL- und der C64-Version besticht Ballblazer durch superschnelle Grafik und rasanten Spielablauf. Die Atari-Version ist auch die anerkannt beste. Die CPC- und Spectrum-Versionen sind aufgrund von technischen Schwierigkeiten bei der Grafik nicht so toll. (bs)



Der untere Spieler ist kurz vor dem Tor des Gegners (C64)



Spieler 1 versucht seinem Gegner den Ball wegzunehmen (C64)

Die Raubkopierer waren schneller

Die Computerfirma Atari hatte 1983 mit Lucasfilm einen Vertrag über Computer-Spiele geschlossen. Lucasfilm, bis dahin nur im Filmgeschäft sehr erfolgreich tätig («Krieg der Sterne», «Indiana Jones») sollte zwei Spiele programmieren, die es nur für die Atari-Computer geben sollte.

Doch als die beiden Spiele fertig waren, und Atari sie der Presse präsentieren wollte, gab es weltweit schon Zehntausende von Raubkopien des Produkts. Die Kopie von »Rescue on Fractalus« war den Software-Piraten sogar in einer frühen Test-Version in die Hände gefallen, die noch »Behind the Jaggi Lines« hieß.

Bis heute hält sich hartnäckig das Gerücht, daß einige Hacker per Modem illegal in den Groß-Computer von Atari eingedrungen sind und sich dort die Source-Codes der beiden Programme geklaut haben. Doch so exotisch diese Geschichte auch klingt, so falsch ist sie auch.

Nach Aussage einiger Mitarbeiter von Atari lief das Ganze viel mehr so ab. Lucasfilm gab Atari schon sehr früh fast fertige Versionen beider Programme zum Test. Bald schon spielten alle interessierten Mitarbeiter bei Atari «Ballblazer» und «Jaggi Lines». Einige wollten natürlich Kopien für daheim haben, die bekamen sie dann auch. Diese Kopien wurden dann an die «besten Freunde» weitergegeben, die «absolut vertrauenswürdig» sind. Die gaben sie dann wiederum ihren besten Freunden und schon bald waren Hunderte von Kopien im Umlauf, die sich dann schlagartig vermehrten.

Als all dies bekannt wurde, ließ Atari das Lucasfilm-Projekt sofort fallen. Ein Jahr später brachten jedoch Epyx und Activision die Spiele auf den Markt und kümmerten sich auch um Umsetzungen für andere Computer wie C64 und Schneider CPC.

(bs)

Hast Du das Zeug zum Spiele-Redakteur?

Begeistern Dich Computerspiele?

Machst Du gerne mal Überstunden?

Hast Du Spaß am Schreiben?

Traust Du Dich, mit diesen Leuten zu arbeiten?

Wenn Du diese vier Fragen ruhigen Gewissens mit einem lauten, donnernden »Ja!« beantworten kannst, dann bist Du vielleicht genau derjenige, den wir suchen! Zur Verstärkung unserer Spiele-Redaktion, die Power Play und Happy-Computer betreut, suchen wir einen jungen Mann oder eine junge Frau, der/die bei uns als Redakteur arbeiten will.

Unser Wunschkandidat muß kein gelernter Journalist oder Diplom-Informatiker sein, sollte aber eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe haben. Außerdem kennt er sich gut mit Spielen und Computern im allgemeinen aus und ist volljährig. Doch Vorsicht, bei unserem Job wird nicht nur Tag und Nacht gespielt! Für das Artikelschreiben, Recherchieren und die Kontaktpflege muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen einiges, doch wir haben auch viel zu bieten: Nette, leicht verrückte Kollegen, eine sehr angenehme Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag und gute Sozialleistungen. Ein Joystick wird gestellt!

Schick' uns doch heute noch Deine Bewerbungsunterlagen. Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und eine Artikel-Kostprobe sollten nicht fehlen. Hier unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

STORY

Atari Games: Von Anfang an (Teil 2)

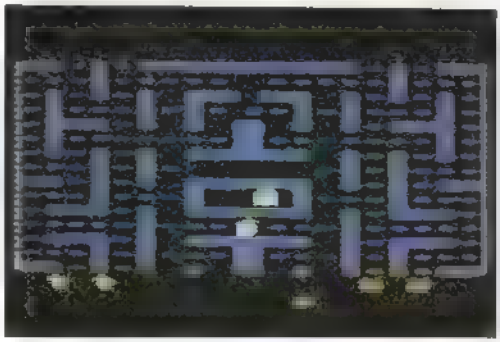
Der Begriff Computerspiele ist untrennbar mit dem Namen Atari verbunden – der Firma, die als Erfinder des Videospielens gilt. Unsere Story erzählt die aufregende Geschichte von Atari.

Mit »Asteroids« hat Atari Anfang 1980 einen Super-Treffer gelandet. Dieser Spielautomat entwickelt sich zum erfolgreichsten Arcade-Spiel aller Zeiten. Die Produktion von Asteroids wird erst März 1981, also nach über einem Jahr, beendet. Damit scheint Atari beide Füße fest auf dem Boden zu haben, insbesondere weil sich 1981 ein weiterer Erfolgs-Automat zu Atari gesellt: »Pac Man«.

Pac Man ist ein rein japanisches Produkt, ausgedacht und entwickelt von Ingenieuren der in Tokio ansässigen Firma Namco. Glücklicherweise hat Atari schon einige Monate zuvor einen Vertrag mit Namco geschlossen. Namco übernimmt den Vertrieb der Atari-Automaten in Japan, Atari kümmert sich in den USA um die Namco-Spiele.

Pac Man entwickelt sich innerhalb kürzester Zeit zu einem Super-Hit, der selbst Asteroids beinahe von der Spitzen-Position verdrängt. Es gibt viele geradezu süchtige Pac Man-Spieler, genannt Pacmaniacs (nach dem englischen Wort maniac für verrückt). Es gibt Pac Man-T-Shirts, Pac Man-Poster, Pac Man-Gedichte und -Lieder, Pac Man-Unterhosen, ja sogar eine Pac Man-Zeichentrickserie im amerikanischen Fernsehen. Auf einen Nenner gebracht: Es gibt einen Pac Man-Kult. Der zitronengelbe Kreis mit dem einen Auge und dem großen, stets auf und zu klappenden Mund wird das Symbol für Computer- und Video-Spiele. Selbst die Menschen, die noch nie an einem Automaten gespielt hatten, kennen die Form von Pac Man.

Als Automat kann Pac Man nicht so viel Geld einnehmen wie Asteroids. Der Grund dafür hat genau drei Buchstaben: VCS, Ataris Heim-Videospielkonsole. Wer Asteroids spielen wollte, mußte in die Spielhalle gehen und in den Automaten Geld einwerfen. Es gab zwar auch ein Asteroids-Modul für das VCS, doch damals waren noch nicht so viele VCS-Konsolen verkauft, als daß dies das Automaten-Geschäft stark beeinträchtigt hätte.



Pac Man, ein Superhit als VCS-Modul (Im Bild: Pac Man Jr.)

Als sich abzeichnet, daß der Pac Man-Automat einen ähnlichen Erfolg wie Asteroids haben wird, läßt man schleunigst ein Pac Man-Modul programmieren. Die Bemühungen lohnen sich: Innerhalb weniger Monate gehen zwei Millionen Pac Man-Module über die Ladentische. Zählt man den Erfolg des Automaten und des Moduls zusammen, ist Pac Man das erfolgreichste Computer- und Video-Spiel aller Zeiten.

Doch bei Atari hat sich inzwischen einiges verändert. Seit Nolan Bushnell nicht mehr der Boß ist, versucht Warner der Multi-Millionen-Dollar-Firma Atari ein seriöseres Image zu verleihen. Die Spitzen-Positionen, an denen vorher seltsame Typen in Blue Jeans und T-Shirt saßen, werden jetzt von Managern im grauen Anzug angenommen, die gar keine oder nur sehr wenig Ahnung von Computern und erst recht keine Ahnung von Spielen haben.

Dieses Konzept hat eine Zeit lang Erfolg. Die Marketing-Strategen und Zahlen-Jongleure in der Chef-Etage verkaufen das VCS besser denn je. Durch die gründlichere Kontrolle bei der Buchhaltung werden viele unnötige Ausgaben vermieden. Obwohl die Preise nicht erhöht werden, kann Atari jetzt mehr an den Produkten verdienen. Mitte 1981 schätzt man, daß Atari etwa 2 Milliarden Dollar wert ist. Doch irgendwann kommt der Punkt, wo die Manager es mit dem bürokratischen Stil und den Sparmaßnahmen zu weit treiben.

Eines Tages betreten vier Programmierer das Büro von Raymond Kassar, dem damaligen Chef von Atari. Sie haben eine neue Idee: Die Programmierer sollen mehr in das Licht der Öffentlichkeit gerückt werden. Auf die Packungen der Module sollen Fotos von den Programmierern, vielleicht auch ein kurzer Lebenslauf.

Nicht nur, daß die vier ein donnerndes »Nein« zu hören bekommen; ihnen wird auch vorgehalten, daß es Programmierer wie Sand am Meer gibt, daß sie nichts Besonderes seien und daß Tausende von Programmierern darauf warten, bei Atari zu arbeiten. Die vier (David Crane, Bob Whitehead, Larry Kaplan und Alan Miller) kündigen und gründen zusammen mit dem Geschäftsmann Jim Levy die Firma Activision.

Die Rechnung geht auf: Activision verkauft seine Programmierer als Super-Stars der Computer-Branche; es gibt sogar Autogramm-Stunden in Kaufhäusern, die total überlaufen sind. Die Spiele von Activision werden allesamt zu Erfolgen, bei Atari verkauft man deutlich weniger Module.

Aber das ist nicht der einzige Fehler, den man bei Atari macht. Die Manager denken sich immer neue Marketing-Strategien aus, die garantiert Geld in die Firma bringen sollen. Doch dabei wird der Spielwitz nicht beachtet, und das ist das, was bei den Kunden zählt. Bestes Beispiel ist das Modul »ET«. Als sich abzeichnet, daß E.T. in den Kinos ein Super-Hit werden würde, kauft Atari für 20 Millionen Dollar die Rechte für das ET-Videospiel. Man denkt sich, daß ein ET.-Spiel einfach erfolgreich sein muß. Damit das Spiel schnell fertig wird, zahlt man dem Programmierer dreihunderttausend Dollar. In nur 6 Wochen wird ein schlechtes Spiel zusammengeschustert und in Unmassen produziert – doch keiner will es kaufen. Ende 1982 lagern in einem Warenhaus von Atari Tausende für 5 Millionen ET-Module. Diesen Vorrat könnte man auch als Computer-Schrott im Wert von mehreren Millionen Dollar bezeichnen.

Es gibt viele weitere Versuche, Atari zu renovieren. So

schließt man 1983 beispielsweise einen Vertrag mit Lucasfilm. (Mehr darüber lesen Sie auf Seite 110 bei unserem Power Play-Classic). Doch trotz aller Bemühungen um Atari VCS und die Atari-XL-Computer sinken diese Geräte weiter in der Gunst der Käufer. Neue Videospiele wie das Coleco-Vision und das Intellivision setzen sich durch, der Commodore 64 mit seinem besseren Preis-/Leistungsverhältnis beginnt die Atari-Heimcomputer zu verdrängen. Mit teilweise verrückten Einfällen hat sich Atari damals zu einer Riesenfirma entwickelt. Das bürokratisierte Atari von 1982/83 ist längst nicht so kreativ und erfolgreich.

Nur eine Abteilung hat wenige Probleme: die Automaten-Truppe. Spielautomaten gehen immer noch gut, wenn auch nicht mehr so toll wie zu den Asteroids- und Pac Man-Zeiten. Doch der Erfolg hier zählt nicht, denn dem Rest von Atari, der Computer- und der Videospiel-Abteilung, geht es schlecht wie nie. Die Aktienkurse von Warner, denen Atari gehört, fallen tief und erholen sich nicht mehr. Die Konsequenz: Warner will Atari so schnell wie möglich loswerden. Als man Mitte 1984 nach einem Käufer sucht, meldet Jack Tramiel Interesse an.

Jack Tramiel ist einer der Gründer von Commodore und gleichzeitig der Boß. Doch dort weigert man sich, seinen drei Söhnen Sam, Leonard und Garry Tramiel Manager-Positionen zu geben und so Commodore in einen Familienbetrieb zu verwandeln. Mit Atari kann Jack Tramiel diese Idee verwirklichen. Er kauft den Computer- und den Videospiele-Bereich, setzt sich an die Spitze der Firma und gibt seinen Söhnen Managerposten. Der Kaufpreis: 240 Millionen Dollar.

Die Automaten-Abteilung wird aber an jemand anderen verkauft: Namco, ein japanischer Automaten-Hersteller der beispielsweise Pac Man entwickelt hatte, macht Atari zu seinem amerikanischen Ableger. So gibt es seit 1984 zwei verschiedene Ataris: »Atari Games Corporation« (die Automaten-Firma) und »Atari Technologie Corporation« (die Computer- und Videospiele-Firma). Trotzdem ist Atari Games ein eigenständiges und recht unabhängiges Unternehmen geblieben.

Wie es heute bei Atari Games aussieht, wie ein Spielautomat entsteht und gefertigt wird, lesen Sie in der nächsten Ausgabe von Power Play. (bs)

H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE
VORSICHT! NACH-WEIHNACHTSPREISE

Wir bekommen laufend die aktuellsten Produkte für folgende Computer: SPECTRUM, QL, ATARI 600/800/130/ST, AMIGA, IBM.
Nutzen Sie unseren **Telefon-** und **Auftragsservice** zu den angegebenen Zeiten, damit auch Sie über die Neuheiten informiert sind.

SPECTRUM:	DM	**QL:**	DM
Renegade	24.90	Arcanoid	39.90
Guadalcanal	29.90	Qwriter II	54.90
Indiana Jones	27.90	Wroom	49.00
Taipan	24.90	Assembler ab	49.90
Spy Versus Spy 3	27.90	JAM	54.90
Supersprint	27.90	Pointer/Writer-Toolkit	39.90
Jack the Nipper 2	21.90	Mister Smith	49.00
Implosion	24.90	Super Croupier	45.90
Games Set	39.90	Psion Chess	59.90
AMIGA:		**Hardware:**	
Bad Cat	57.90	QL (dt. Vers.)	399.00
Amegas	54.90	512 KB Upgrade QL	329.00
Thunder Boy	54.90	TRUMP Card QL	629.00
Drum Studio	79.90	Cartridge Box 20er	19.90
Firepower	74.90	Centronics I/F QL	98.00
Plutos	44.90	AMX-MOUSE Spectrum	189.00
Impact	44.90	IBM-Joystick	69.90
Gnome Ranger	44.90	Cartridge 4er	29.90
New Art Monitor	79.90	QL-Floppy kompl.	689.00
Backlash	54.90	QL-Floppy-Controller	299.00
Final Trip	29.90	QL-Floppy 720 KB einz.	399.00
Dr. Fruit	29.90	Monitor s/w 12"	389.00
Vador	29.90	Monitor grün 12"	248.00
Skyfighter	44.90	Printer-Buffer 64 KB	298.00
Alien Strike	44.90	IBM-kompatibler	a. A.
ATARI ST:		**ATARI ST:**	
Fantasie 2	99.90	Bad Cat	57.90
Rana Rama	59.90	Backlash	54.90
Asterix	62.90	Lucky Luke	59.90
Blueberry	62.90	Gnome Ranger	44.90
Impact	44.90	Rings of Zilfin	69.90
3D-Galaxy	54.90	Skyfighter	44.90

Fordern Sie unsere Gratisliste mit Angabe des Computertypen an!

Dreeser Soft- u. Hardware, Im Rosenhag 6, D-5300 Bonn 1, Telefon 02 28/25 40 84
Mo. bis Fr. von 17.00 Uhr–19.00 Uhr, Sa. von 14.00 Uhr–16.00 Uhr oder Auftragsannahme rund um die Uhr.

Activision	29, 91
Ariolasoft	8/9, 15, 71, 95, 115
Complay	75
Computer Service Senden	75
Computer Shop Lüchow	61
Computer Shop München	55
Dreeser Software	113
Electronic Arts	22/23
Fun Tastic	19
GOTO IMT	45
Hofstede	75
International Software Köln	85
Joysoft	41
Kingsoft	116
Korona Soft	37
Markt & Technik Buchverlag	80, 95, 105
Peksoft	25
Radio Weiss	75
Rätz-Eberle Verlag	85
Rushware	2, 33, 67, 77, 86/87, 99
Stevens Peter	85
TS-Datensysteme	73

POWER PLAY VORSCHAU

Videospiel-Fieber

Das Sega Master-System mausert sich langsam zum Geheimtip für Sport-Fans. Neu im Programm sind Basketball- und Golf-Simulationen. Eine der Nintendo-Hauptattraktionen ist »Metroid«. Außerdem gibt's viele andere Tests für Atari XE/VCS, Nintendo und Sega.

Die neuen Computerspiele

Immer mehr Spiele wie »Tanglewood« (im Bild die ST-Version) und »Eco« erscheinen nur für 16-Bit-Maschinen, doch auf der anderen Seite ist bei C64, CPC & Co. immer noch einiges los. Unser Test-Team spielt sich durch die Neuerscheinungen, lobt die Tops und zerfleddert die Flops.

Flanke, Schuß, knapp daneben...

Wohnzimmer-Wuttkes und Disketten-Detaris aufgepaßt! Im nächsten Power Play rollt das Leder, denn unser großer Vergleichstest der Fußball-Simulationen steht an. Wer den Meistertitel erringt und welche Spiele Abstiegsplätze belegen, verrät die nächste Ausgabe.

Außerdem:

Preiswert oder nur billig: Budget-Spiele auf dem Prüfstand ★ Atari-Story: So entsteht ein Spielautomat ★ Amiga, bitte volltanken: Electronic Arts läßt »Ferrari Formula One« an den Start ★ Power-Tips ★ Der Kult-Comic: Starkiller – the legend continues ★ Und natürlich kritische Tests der neuen Computer-, Video- und Automatenspiele.

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 22. Februar 1988

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (ht, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg), Gregor Neumann (gn)
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design
Titelrealisation: Ewald Standke

Layout: Leo Eder (Ltg.), Kalja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 64 83-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

© 1987 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Happy-Computer«.

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Dr. Robert Dissmann (Vorsitzender), Karl-Heinz Fanselow, Eduard Heilmayr

RED L.E.D.

Wir schreiben das Jahr 2379.
Die Energieversorgung der Erde kann nur mühsam aufrechterhalten werden. Die Katastrophe ist nahe…

Doch die Weltraumforschung gibt nicht auf.

Sie bekommen den Auftrag, die 5 Ebenen des kosmischen Stromgitters zu vernetzen.

3 ZMX-Allzweck-roboter sind Ihre einzige Hilfe…

Ausgefeiltes 3-D-Scrolling

Blitzschnelle Arcade-Action

Mit deutscher Anleitung

Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen

ariolasoft

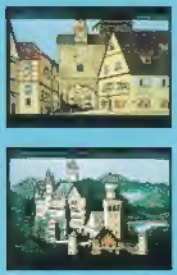
STARLIGHT SOFTWARE

Unsere

SPIELE DES JAHRES

für den

COMPUTER DES JAHRES



EMETIC SKIMMER

von Joachim Deeg

Wir schreiben das Jahr 5354. Die Erde hat soeben den ersten Computer mit künstlicher Intelligenz fertiggestellt und hat ihn auf dem fernen Planeten Pluto stationiert. Aber die Wissenschaftler haben die Fähigkeiten des Computers unterschätzt. Mitsamt seinem immensen Wissen und seinem fehlenden Gewissen stellt er eine ernstzunehmende Gefahr für das gesamte Sonnensystem dar. Ihre Aufgabe ist es nun, den Emetic Skimmer, ein Raumschiff mit Spezialausstattung, durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn am Ende zu zerstören. Das neueste Superspiel für den Amiga - 2 Disketten randvoll gepackt mit Spitzen-Grafik, Digisounds und jeder Menge Action.

49.95

© SK-DESIGN 0241-151034

MIKE
- THE MAGIC DRAGON

von Frank Neuhaus

Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der von dem bösen Professor Dragan Drachenklau entführt worden ist, denn dieser benutzt in seinen Burgen und Schlössern mit Vorliebe kleine Drachen für seine garstigen Experimente. Doch Mike hat sich von den Ketten befreien können und sucht nun einen Weg durch das Labor des Professors, der in die Freiheit führt. Ein Kletter- und Springspiel der Extraklasse mit vielen neuartigen Extras.

29.95

PHALANX II
- THE RETURN

nach Oliver Ciesla

Nach dem Riesenerfolg des Actiongames PHALANX ist der langersehnte Nachfolger jetzt fertig. Und das Warten hat sich gelohnt, denn Grafik, Sound und Action haben eine weitere Steigerung erfahren. 1 oder 2 Spieler (gleichzeitig!) rasen über die vertikal scrollende Landschaft auf der Suche nach immer neuen Formationen der Gegner.

29.95

SIE GLAUBEN KEINEN WERBESPRÜCHEN?!? DANN LESEN SIE SELBST, WAS DIE DEUTSCHE FACHPRESSE ÜBER KINGSOFT-SPIELE SCHREIBT:

CHALLENGER von Andreas von Lepel
„Challenger ist kein Spiel, das man zur Spitzenklasse zählen kann, trotzdem ist es wegen seines relativ niedrigen Preises zu empfehlen." (ASM) 29.95 DM

CITY DEFENCE von Uwe Kühner
„Originalgetreue Grafik, guter Sound, fantastische Steuerung und, was vor allem wichtig ist, eine gute Spielatmosphäre. Da es für den Amiga im Moment außerdem an guten Action-Spielen mangelt, kann man City Defence also nur wärmstens empfehlen, denn es ist wirklich Klasse!" (ASM) 29.95 DM

CRUNCHER FACTORY von M. Aberle
„Vor allem zu zweit macht Cruncher Factory Spaß und angesichts des sehr attraktiven Preises kann man das Spiel empfehlen." (HAPPY COMPUTER)
„Eine amüsante und schnelle Pacman-Variante ist Cruncher, der zudem noch mit einem Level-Editor versehen ist. ... Die Grafik ist ausreichend gut, die digitalisierte Titelmusik wieder einmal hörenswert. Wer diesen Klassiker gerne für den Amiga haben möchte, sollte die Gelegenheit wahrnehmen." (KICKSTART) 29.95 DM

DEMOLITION von Martin Aberle
„Von der Grafik her ist das Spiel recht gut, auch der digitalisierte Sound ist hörenswert." 29.95 DM

EMERALD MINE
von Klaus Heinz & Volker Wertich
„Emerald Mine ist zur Zeit einer der besten (wenn nicht sogar das beste!) für den Amiga erhältliche Spiel. Da soll noch mal einer behaupten, daß in Deutschland keine guten Spiele produziert werden. Emerald Mine hebt sich von den bisher vorherrschenden Shoot 'em up Games deutlich ab und setzt in der Amiga-Softwarezene neue Maßstäbe. Dafür sorgt auch der unglaubliche Preis von nur knapp 70.- DM." (AMIGA SPECIAL)
„Die Steuerung des (oder der) Männchen(s) erfolgt mit dem Joystick und ist sehr exakt. So richtig Spaß macht das Game dann, wenn man zu zweit spielt. Zum Programm Emerald Mine kann man Kingsoft nur gratulieren, was einem bei diesem Spiel alles geboten bekommt, das sucht seinesgleichen. Nimmt man noch den überaus günstigen Preis von ca. 30 DM, dann ist mit Emerald Mine ein richtiger Hit entstanden, der jede Spieleansammlung bereichert." (ASM)
„Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mit sehr gut. Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis."
(HAPPY COMPUTER)
„Grafik und Scrolling dieses Spieles sind überzeugend. ... Insgesamt heiterfeit Emerald Mine einen guten Eindruck." (KICKSTART) 29.95 DM

FLIP FLOP Amiga-Version von Edgar Tönnig
„Das Programm ist für meinen Geschmack fast schon zu gut, ich will ja nicht von mir behaupten, daß ich gut Reversi spielen kann, aber selten zuvor bin ich mit solch fliegenden Fahnen untergegangen." (ASM) 29.95 DM

FORTRESS UNDERGROUND
von Andreas von Lepel
„Die Steuerung des Hubschraubers ist sehr exakt, in dieser Hinsicht ist das Programm gelungen. Auch das Scrolling geht in Ordnung. Der Sound kann sich hören lassen." (ASM) 29.95 DM

KARATE KING von Marc Ebner
„Im Vergleich zu den beiden anderen Karatespielen ist Karate King das schnellste." (KICKSTART) 49.95 DM

PINBALL WIZARD
von Hans Georg Berg
„Computer-Flipperis stehe ich eigentlich skeptisch gegenüber, weil der Spielaufbau größtenteils vom Zufall abhängt. Pinball Wizard ist aber so clever gemacht, daß er mich zu längeren Flipper-Sessions verführen kann. Die schön gezeichnete Grafik und die Digi-Sounds können überzeugen."
(HAPPY COMPUTER)
„Die Idee, auf einem Homecumputer einen Flipper zu programmieren, ist zwar nicht neu, aber ich glaube, daß dem Programmierer von Pinball Wizard ein großer Wurf gelungen ist. ... Pinball Wizard ist die realistischste Umsetzung dieses Spiels, die ich kenne. ... Die Grafik, die dem Spieler geboten wird, ist vom Feinsten. ... Auch nach längerer Spieldauer konnte ich keine Schwachpunkte entdecken, so daß ich dieses Programm unbedingt empfehlen kann. Für mich ist Pinball Wizard ein Spiel, das in keiner (Amiga-) Sammlung fehlen darf." (ASM) 49.95 DM

QUIWI Amiga-Version von Andreas Arens
„Fazit: ein sehr gutes Computer-Gesellschaftsspiel mit Zukunft." (HAPPY COMPUTER)
„Sogar die zehnte Revancherunde macht noch Spaß, denn 4000 Fragen machen Wiederholungen selten. QUIWI ist ein amüsantes Quizspiel für Feste und Familienfeiern." (RUN)
„QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher verzeihen mag. Empfehlenswert!" (ASM)
„Ein abwechslungsreiches Spiel für die ganze Familie." (CHIP) 49.95 DM

SOCCER KING
von Wolfgang & Helmut Thies
Fußballspiel für 1/2 Spieler; noch nicht getestet. 49.95 DM

SPACE BATTLE von Andreas Hommel
„Space Battle ist ein solide gemachtes Spiel, das trotz der alten Spielidee viel Spaß bringt. Wenn man bedenkt, daß sowohl Cruncher Factory als auch Space Battle unter 30 Mark kosten, dann fällt einem die Entscheidung zum Kauf nicht mehr schwer. ... Beide haben, obwohl sie billig sind, mehr zu bieten als Abschie Spiele." (AMIGA-MAGAZIN)
„Für knapp dreißig Mark erhält man mit Space Battle zwar kein neuartiges Spiel. Trotzdem ist es, besonders im Competition-Modus, spannend." 29.95 DM
(KICKSTART)

TYPHOON
von Christoph Sing & Rolf Wagnes
„Auf diesem Hintergrund tummeln sich Massen von Sprites, die hervorragend ausgearbeitet und animiert sind. Es macht wirklich Laune, die verschiedenen Varianten von Raumschiffen und Hindernissen zu betrachten. ... Trotz einiger taktischer Varianten ist TYPHOON ein reinrassiges Actionspiel, das die Fans dieses Genres begeistern dürfte. Besonders die 50 verschiedenen Screens mit der erstklassigen Grafik und den blitzsauber animierten Sprites garantiert Freunden des Actionspiels lange Spielmotivation. ... Tolle Grafik und viel Action in TYPHOON ergänzen sich zu einem unterhaltsamen Spiel." (68000er)
„Wenn mich zukünftig jemand fragt, was ich unter einem guten Action-Spiel verstehe, werde ich ihn an TYPHOON verweisen. Die Handlung ist zwar dürftig bis nicht vorhanden, aber die Grafik ist ungeheuer faszinierend. ... Die Astwoiden-Felder, der Dschungel und die Stadt haben mich sofort begeistert. Allein die Vielzahl, welche Sprites in der nächsten Angriffswelle kommen, hat mich vor den Monitor gebannt. ... Die Grafik steht so manchem Spielautomaten in nichts nach. ... Das Scrolling ist samtweich, Sprites sind reichlich vorhanden und gut animiert. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich ganz allmählich und die Idee mit den drei Extra-Waffen weist die Monotonie in die Schranken, die sonst nach einer Weile bei Ballerspielen entsteht. Die Präsentation kann sich auch sehen lassen: Schicken Titelbild, digitalisierte Disco-Rhythmen und eine prächtige High-Score-Liste." (HAPPY COMPUTER) 49.95 DM

WILLY THE KID von Peter Moyer
Deutsches Text-Grafik-Adventure; noch nicht getestet. 29.95 DM

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA - wir lesen unseren Katalog anderem!

SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY

KINGSOFT

Grüner Weg 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

basar · 13-Uhrmann · divi · horten. horten. horten. · Karstadt computer-center · RATIO · TOYS 'R' US · VOBIS